

SPACEWORLD 2001 RAPORT Z WYSTAWY GIER W JAPONII

Numer 2 Wrzesień 2001

cena 5.99 zł (w tym 7% vat)

Game Boy

MAGAZYN

Pokemon

GRA KARCIANA

11 x GAMEBOY COLOR

Pokemon Crystal, Robocop
The Simpsons, Dragon Warrior III
Colin McRae Rally i reszta!

14 x GAMEBOY ADVANCE

Advance Wars, F-14 Tomcat
Final Fight One, Jurassic Park III
Bomberman Tournament i inne!

POKEMON GOLD & SILVER

DRUGA CZĘŚĆ MEGAPORADNIKA

Oraz wielki spis Pokemonów, ataków i przedmiotów!

**PLAKATY
MARIO I WARIO**

INDEPENDENT PRESS
WWW.NEOPOLIS.GOM.PL



TEKKEN ADVANCE

I inne bijatyki nadchodzą!
DOOM i DUKE NUKEM
Prowadzą szturm na GBA!



**MARIO KART
Super Circuit**

Czy Hydraulik zarządził?
Sprawdź naszą recenzję!



ULTIMA

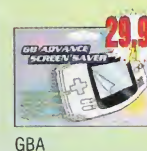
Świat Elektroniki i Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-1044-22) 624-78-16, 654-60-42

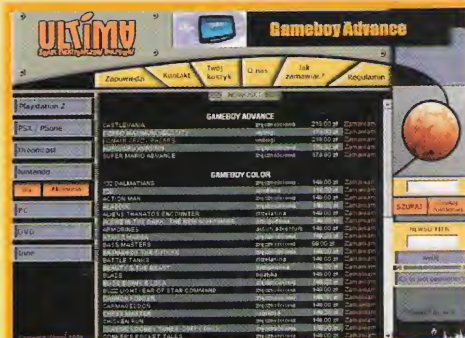
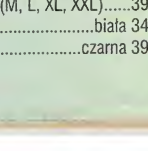
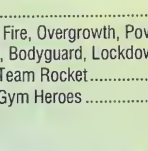
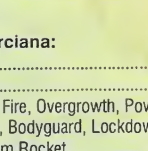
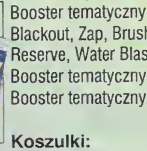
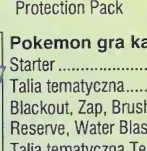
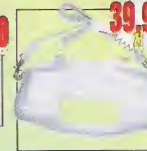
Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.
 Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna: www.ultima.pl
 ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7 e-mail: ultima@ultima.pl
 00-867 Warszawa pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00

GAMEBOY COLOR

102 DALMATIANS	149
720° SKATEBOARDING	99
ACTION MAN	149
ALADDIN	149
ALIENS THANATOS ENCOUNTER	149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE	149
ARMORINES	99
ATAK Z MARSA	149
BATMAN OF THE FUTURE	149
BATTLE TANKS	149
BEAUTY & THE BEAST	149
BLADE	149
BUGS BUNNY & LOLA	149
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	149
CANNON FODDER	149
CHESS MASTER	149
CHICKEN RUN	149
CLASSIC LOONEY TUNES: DUFFY DUCK	149
CONKER'S POCKET TALES	149
CRAZY CASTLE 4	149
CROC	149
DE JA VU 1&2	99
DONKEY KONG COUNTRY	159
DOUBLE DRAGON 3	149
DRACULA	129
DROGA DO EL DORADO	149
EARTH WORM JIM	99
F1 CHAMPIONSHIP	149
FORMULA 2000 ONE	149
GTA	149
GTA 2	149
HUNTIN' N' FISHIN	99
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE	149
INSPECTOR GADGET	149
ISS 99	99
KONAMI COLLECTION IV	149
KSIĘGA DŻUNGLI	149
KUBUŚ PUCHATEK	149
LOONEY TUNES	99
LUCKY LUKE	149
MARIO GOLF	149
MARIO TENNIS	149
MAT HOFFMAN PRO BMX	149
MATHIAS SAMMER SOCCER	99
METAL GEAR SOLID	149
MICKEY'S RACING ADVENTURE	149
MISSION IMPOSSIBLE	99
NHL 2000	149
ODDWORLD ADVENTURES 2	149
PERFECT DARK	159
PINBALL ARCADE	129
POKEMON BLUE	129
POKEMON GOLD	129
POKEMON RED	129
POKEMON SILVER	149
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	139
PURE RIDE	99
RAINBOW SIX	149
READY TO RUMBLE	149
ROAD RASH	149
ROBIN HOOD	149
ROLAND GAROSS - FRENCH OPEN	149
SHREK	149
SMERFY	149
SPEEDY GONZALES	149
SPIDERMAN 2	149
STAR WARS EPISODE I RACER	159
SUPER MARIO BROS DELUXE	149
SUZUKI ALL STAR	119
SYLWESTER & TWEETY	99
THE MUMMY	149
THE SIMPSONS - TREEHOUSE OF HORROR	149
TOCA TOURING CAR	149
TOMB RAIDER	149
TOMB RAIDER 2	149
TONY HAWK PRO SKATER 2	149
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	149
TOPGEAR RALLY	139
TRACK & FIELD INTERNATIONAL	149
TRACK & FIELD SUMMER GAMES	149
TUROK 2	99



TUROK 3 RAGE WARS	149
UEFA 2000	149
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	149
WARIOLAND 2	149
WOODY WOODPECKER	129
WRESTLEMANIA 2000	149
WWF ATTITUDE	99
X-MEN MUTANT ACADEMY	149
X-MEN MUTANT WARS	149
ZIDANE: FOOTBALL GENERATION	129
Akcesoria:	
GAMEBOY COLOR	299
RUMBLE PACK	59
POWER PACK (zasilacz + akumulator)	49
HANDY POWER KIT II	49
PANEL PRZEDNI (NIEBIESKI)	29.90
CAMERA GAMEBOY	189
PRZECZYSTY POKROWIEC	29.90
POKROWIEC SUIT CASE	
5 w 1 - ZESTAW	129
LINK CABLE	29.90
LIGHT MAGNIFIER	29.90
GAMEBOY LIGHT	19.90



Odwiedź nas w Internecie!

www.ultima.pl

Pełna, zawsze najświeższa,
 zawsze aktualna,
 oferta 24 godz./dobę,
 7 dni w tygodniu.



489,-

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS	tel.
BOMBERMAN TOURNAMENT	209
CASTLEVANIA	219
F-ZERO	179
GT CHAMPIONSHIP	199
KONAMI KRAZY RACERS	219
KURU KURU KURURIN	179
JURASSIC PARK: THE DNA FACTOR	199
RAYMAN ADVANCE	219
SUPER MARIO ADVANCE	179
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	219
TOP GEAR GT	199
TWEETY MAGICAL GEMS	199

Akcesoria:	
Konsola GAMEBOY ADVANCE	499
Lampka	39.90
Link Cable	49
Link Cable Nintendo	69
Link Cable GBA<->GBC	49
Lupa na ekran z podświetleniem	49.90
Pokrowiec	39.90
Pudełko na gry	29.90
Uchwyt	39.90
Wymienna szybka	39.90
Zasilacz + akumulator	59.90
Zasilacz do zapalniczki samochodowej	49.90

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do trzech dni.
2. Akcesoria z gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.
7. Produkty bezpiecznie zapakowane.

SUPER NOWOŚĆ!

GAMEBOY ADVANCE



Najnowsza przenośna konsolka
32 bity! Super możliwości!

199,-



JURASSIC PARK
THE DNA FACTOR

Zmierz się z dinozaurami

219,-



CASTLEVANIA

Przygodowo-platformowa
z elementami RPG



209,-



BOMBERMAN
TOURNAMENT



Kultowy Bomberman w akcji!
Trzy tryby zabawy

219,-



KRAZY RACERS

Śmieszne zawody gokartów



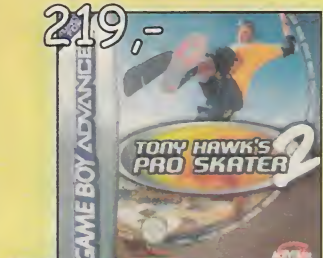
199,-



GT ADVANCE

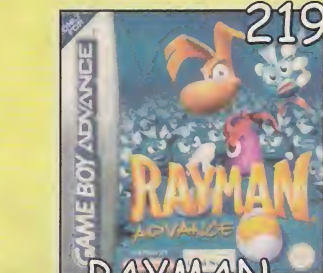
Wyścigi supersamochodów

219,-



TONY HAWK'S
PROSKATER

Najlepszy deskarz w akcji!



RAYMAN
ADVANCE

Przygody Raymana teraz na GBA

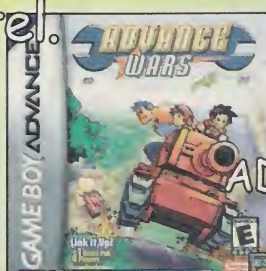
179,-



MARIO KART

Mario i przyjaciele
w gokartowych wyścigach

tel.

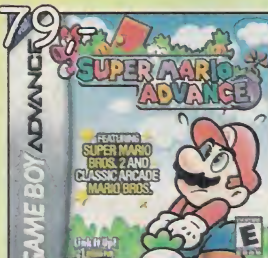


ADVANCE
WARS



Kolorowe przygody pszczołki

179,-



SUPER MARIO
ADVANCE

Nowe, lepsze przygody
Super Mario

49,-



Protect Case
Plastikowe pudełko
dla GBA

39,90



Pokrowiec z klipsem



GameBoy N



Największa japońska wystawa gier Nintendo już za nami. Firma pokazała masę nowości - w tym znakomite konwersje **TEKKENA i **STREET FIGHTER ALPHA 3** na GameBoya Advance! Raport z wystawy na stronie 10!**

IMPORTY

Pierwsze wrażenia związane z testowaniem nowości prosto z Japonii!



Recenzje - GB Advance



Bombberman Tournament	12
Top Gear GT Championship	13
Chu Chu Rocket Advance	13
Fire Pro Wrestling	14
Hot Potato	14
Namco Museum	14
Mario Kart Super Circuit	15
Jurassic Park: DNA Factor	16
Tweety And The Magic Gems	16
Pac-Man Collection	16
Final Fight One	17
F-14 Tomcat	18
ESPN Final Round Golf 2002	18
Advance Wars	19

Recenzje - GB Color



Prince Naseem Boxing	20
Xena Warrior Princess	20
Stuart Little: Journey Home	20
Dragon Warrior 3	21
Top Gun Fire Zone	22
Robocop	22
Colin McRae Rally	23
Aliens: Thanatos Encounter	24
The Simpsons: Treehouse of Horror	29
Mat Hoffman Pro BMX	29
Pokemon Crystal	30



menu

Magazyn 02

TIPS & TRICKS

46

Ułatwienia i kody do ulubionych gier



35

Pokemon Gold & Silver
Część druga opisu przejścia gry

Znów uderzamy!

Tak, tak. Oto startujemy z drugim numerem GameBoy Magazynu! O ile zastanawialiśmy się nad wydaniem pierwszego numeru, o tyle teraz nie mamy już wątpliwości. Po pierwsze - co cieszy chyba każdą redakcję - listy i e-maile. Dostaliśmy ich stosy!!! Więcej o tym w dziale listów. Drugim mobilizatorem był dla nas nawal tytułów, które ukazały się i zapowiadane są na nasze ukochane kieszonolki. Codzienna praca nad

wyszukiwaniem nowości, gromadzeniem materiałów i obróbką wywoływała u nas niemal permanentny stan zadziwienia. To co dzieje się na rynku kieszonolek jest wręcz nie do opisania! Spójrzmy w przyszłość: TEKKEN ADVANCE na turnieju! Wyobrażacie sobie? Myślicie, że daleko do tego? To pewnie niedaleka przyszłość! Turnieje ze świata dużych konsol zostaną tyknięte jak nic. O najciekawszych zapowiedziach przeczytacie w dziale NEWSY. Polecamy też relację z wystawy SPACEWORLD 2001, gdzie doprawdy wiele się działo. Znalazło się miejsce dla 25 recenzji gier na GBA i GBC - wspaniale. Wprowadziliśmy dział Importów, który informował Was będzie o tym, co pieszcz w ojczyźnie GBA i GBC. Mamy nowy pomysł na Tipsy - zwróćcie do tej rubryki. Na Waszą specjalną prośbę zwiększamy wreszcie ilość tekstu na stronie - prosiliśmy o dłuższe recenzje, a także kończymy wreszcie (jeee!!!) opis do Pokemona Gold/Silver. A co dalej? Podpowiadajcie nam! Nasz magazyn jest dla Was! Acha - kiedy GBM#3? Pewnie w połowie listopada.

Pocketto i Gulash



31

Pokemon - gra karciana
Co, jak i gdzie - wszystko o karciance!



22

Top Gun: Fire Zone



24

Aliens: Thanatos Encounter



31

Dragon Warrior 3

Zawartość Magazynu

Menu	04
Newsy: co nowego szykują autorzy gier na GameBoy Color i Gameboy Advance	06
Importy - świeże gry z Japonii	09
Recenzje gier: GameBoy Advance	12
Recenzje gier: GameBoy Color	20
Plakaty	25
Pokemon - gra karciana	31
Opis: Pokemon Gold i Silver - zostań najlepszym trenerem w mieście! Część 2	35
Tips i Tricks - kody i ułatwienia do gier	46
Emuzone - kącik emulacji	48
Pocketto'wanie - felieton	48
Cool stuff - fajne dodatki do naszych konsolek ..	49
Listonosz - listy do redakcji	50



NEWS

Nowości ze świata przenośnych konsolek, czyli co szykują nam autorzy gier...

krótko i na temat

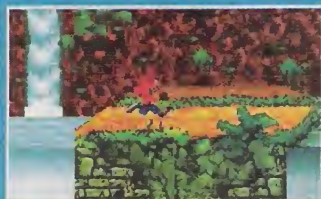
Game Boy Advance przeżyje wkrótce wielkie starcie maskotek. Pierwsza z nich, to Mario - maskotka Nintendo. Pojawi się z grze SUPER MARIO ADVANCE 2, która to gra będzie - co już wiadomo - podciągnięta nieco SUPER MARIO WORLD.



No nic - nie chce się im pisać od nowa „i co im pan zrobisz”. Na to odzywa się natychmiast Sega, która zamknawszy Dreamcasta, zalewa swoimi grami wszystkie platformy. SEGA powiada: „To my mamy swoją maskotkę. Lepszaj!” I wrzucają na GBA gierkę SONIC ADVANCE o uciekającym jeżu i kumplach. Gierka od początku pisana jest specjalnie na GBA, zatem już sam ten fakt sprawia, że będzie ładniejsza od MARIO 2.



Ale to jeszcze nic. Otóż odzywa się Universal: „My też mamy swoją maskotkę!” - I jazda z gierką CRASH BANDICOOT ADVANCE. Konkurencja nielicha. Mario, Sonic... Co robi Universal? Kupuje prawa do Crasha od Sony, a potem gromadzi grupę ludzi o kryptonimie Vicarious Visions. Chłopaki z VV momentalnie zapowiadają dwadzieścia poziomów gry, opcję przechodzenia na czas i tryb przygodowy, a wreszcie premierę na wiosnę 2002. Heheh... pewnie spytaacie kto to jest, ci Vicarious Visions? Ci sami, którzy zrobili na GBA grę TONY HAWK'S PRO SKATER 2.



FORMUŁA na GBA!

Co łączy Sylvestra Stallone i auta kierowane radiem?

DRIVEN, to tytuł, który warto zapamiętać z wielu względów. Po pierwsze jest grą czerpiącą garściami z filmu o tym samym tytule, do którego scenariusz napisał sam Sylvester „Sly” Stallone, a który - najogólniej rzecz biorąc - opowiada o życiu kierowców Formuły 1. W DRIVEN wcielamy się w postać takiego kierowcy. Autorzy nie zdradzają jeszcze wszystkiego, ale wiadomo, iż gra będzie naprawdę

szybka. Być może mieliście styczność z pierwszymi demkami tej gry, jeszcze przed premierą GBA - były to owe słynne Formuły, wokół których latała kamera. Jeszcze wtedy miała to być gra z widokiem zza kierownicy. Koderom nie udało się jednak wyciągnąć zadowalającej prędkości z gry i dlatego zmienili widok na izometryczny. Spójrzcie na obrazki - ileż tam jest samochodów! I one wszystkie zasuwać!

Ciekawostką jest fakt, że Crawford zamierza wreszcie uderzyć z od dawna zapowiadaną przystawką do GBA - radiokontrolerem. I to właśnie z okazji gry DRIVEN. Otóż egzemplarze tej gry sprzedawane będą ze specjalnym cartem - radiokontrolerem i samochodzikiem sterowanym radiem. Wsadzamy carta do GBA i sterujemy samochodzikiem, który jeździ po dywanie. Co Wy na to?



CO NA HORYZONCIE?

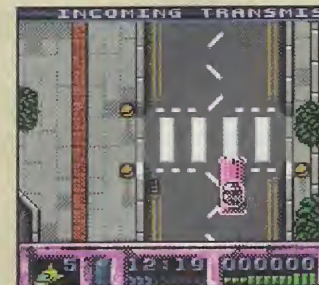
W jednym zdaniu - co ciekawego pojawi się w najbliższym czasie na GAMEBOYA COLOR!



MICRO MANIACS to wyścig na Game Boya COLOR. Dziwny wyścig. W 37 różnych sceneriach ścigać się będzie dwunastu maleńkich ludzików.



DOWNHILL MOUNTAIN BIKING - . Spodziewajcie się szybkich zjazdów, przeszkód i stromizn maksymalnych. Wkrótce będziemy wiedzieć więcej.



THUNDERBIRDS - gra opowiada o dzielnej rodzinie broniącej Ziemi przed najazdem obcych. W grze pokierujemy kilkoma pojazdami.

4x4 OFF ROADERS

Pełne 3D na GameBoya!

Firma Small Rockets zapowiedziała wydanie pierwszego, prawdziwego w pełni trójwymiarowego wyścigu na GameBoya Advance. Tytuł roboczy: 4x4 OFF-ROADERS. Autorzy gry zapowiadają, iż gra będzie naprawdę wielkim przełomem dla GBA, nie tylko jeśli chodzi o wyścigi. Po pierwsze mają być dostępne cztery środowiska rozgrywki i dwanaście różnych pojazdów - kopii prawdziwych samochodów i zmyślonych. Wszystko to zaś w pełni

trójwymiarowe. Oznacza to ni mniej, ni więcej, że będzie można jeździć wszędzie i oglądać wszystko z każdej strony. Autorzy dopowiadają, że nie będą żałować sobie, jeśli chodzi o pagórki i dolinki. Super! Gra pomknie w 20 - 30 klatkach na sekundę. I to jest budząca wątpliwości informacja, gdyż dostępne mają być opcje dla czterech graczy - między innymi „capture the flag” - a z tym już może sobie GBA nie poradzić. Ale coż - może ta mała firma wie o GBA więcej, niż jego twórcy?...





STRZELANINY W NATARCIU!

FPP, czyli gry First Person Perspective (z Perspektywy Pierwszej Osoby) zaczynają się zagnieżdżać na GBA. Zapowiedzi posypały się nagle jak z rękawa. Wymieńmy alfabetycznie (żeby nikt nie poczuł się urażony):

BACKTRACK - strzelanina kosmiczna o najładzie obcych (stary, dobry temat). Będzie dwanaście poziomów i dziewięć broni. Pierwsze zademonstrowane filmy ujawniają... Że gra ma parę niezłych patentów. Na przykład digitalizowana mowa, ciekawe postacie spotykane podczas wędrówki, ale na pewno nie zachwyci poziomem animacji. Jak na razie gra jest dość powolna. **BACKTRACK** pokazuje się w 20 września w USA, zaś dziewięć dni potem w Europie.

DOOM - Na tę grę czekają wszyscy. 24 poziomych dzikich harców, osiem rodzajów broni, doskonały tryb wieloosobowy. Jeśli chodzi o to ostatnie, to ma być co najmniej osiem poziomów do walk na kilku graczy (oczywiście na pozostałych 24 też można się bawić z kolegami). W opcjach możliwość rozjaśnienia ekranu gry, tryb rozgrywki

kooperacyjnej (przechodzimy grę z kolegą).
Narobiło



ECKS VS SEWER - w naszym małym rankingu ta gra znajduje się na drugim miejscu, oczywiście za DOOM'em.



DOOM - cały świat wstrzymał oddech! Jak to wspaniale wygląda! To będzie prawdziwy strzał w dziesiątkę!



BACKTRACK - przedostatnie miejsce, ale także może zarządzić!



się zamieszania wokół tej gry. To pewnie najlepsza z zapowiedzi. **ECKS VS SEWER** - Pod tą dziwną nazwą kryje się tytuł, który bazował będzie na filmie z Antonio Banderasem. Niedługo trafi on do kin. Za grę odpowiada Crawfish Entertainment, która to firma zapowiada, że o ile **BACKTRACK** to strzelanka kosmiczna z fantastycznymi sceneriami, o tyle **ECKS** jest jak najbardziej realistycznym shooterem. Dostępne w grze bronie, to kopie prawdziwych gnatów, zaś

scenografie są jak najbardziej ziemskie. W grze będzie dwanaście poziomów, w których nie zabraknąć ma okazji do rozwiązywania różnego rodzaju zagadek i puzzli. Wspaniale! A więc nie tylko strzelanie! To się chwali. **EVS** zrobiło na nas największe wrażenie, zaraz po **DOOM**ie. **DUKE NUKEM: RETRIBUTION** - To oczywiście remake stargo, dobrego tytułu, który rywalizował kiedyś z **QUAKE** na kompach. Gra będzie sprytnym miksem grafiki dwuwymiarowej i trójwymiarowej.

Pojawia się wszystkie klasyczne bronie Księciunia, a także słynne świnię. Bez wątplenia **DN-R** jest jedną z ciekawszych zapowiedzi, jeśli chodzi o grę dla jednego gracza. Niewiele więcej wiadomo, dlatego jeszcze nie ma się czym zachwycać.

DARK ARENA - o tej grze pisaliśmy nieco miesiąc temu - dość powiedzieć, że to pierwsza strzelanina, która została zapowiedziana na GBA i zarówno na obrazkach, jak i w akcji prezentuje się najsłabiej spośród naszych dzisiejszych gości.

PODSUMOWANIE: Zanim powiemy o jakości gier, chcemy Wam zwrócić uwagę, że one w ogóle są! Strzelanki tego typu zawsze były lubiane, zwłaszcza, jak dołożyć do nich opcję multiplayerową. A fakt, że wysypuje się ich aż tyle wskazuje, że oplać się je robić i będą pojawiać się coraz częściej. A my - jako ich wielcy fani - damy Wam zaraz znać. W rankingu prowadzi **DOOM**, jako gra ciekawa i dość płynnie chodząca na GBA. Co prawda z większej odległości nie widać za dobrze do kogo się strzela, ale to przecież w **DOOM**ie nie ma znaczenia. Po wtóre świetnie się prezentuje **ECKS**... To wielkie zaskoczenie. I dobrze, bo przede wszystkim na nowe gry czekamy. A **ECKS**... i **BACKTRACK**, to gry od początku kodowane na GBA. Oby takich jak najwięcej. ■



DUKE NUKEM RETRIBUTION - zobaczymy jak książę poradzi sobie na przenośnej konsoli... Trzecie miejsce!





krótko i na temat

Sega opublikowała obrazki z nowego PUYO PUYO na GBA. Widać, że gra będzie elegancka i będzie opcja dla czterech graczy! Premiera pod koniec roku. Skazanie na sukces? Tak to brzmi!



MX 2002 ma być prawdziwą gratką dla miłośników motocykli w terenie. Będzie to zestaw konkurencji z udziałem crosów i takich sław zabójczych torów, jak: Mike Larocco, Jeff Emig, Greg Albertyn czy Carey Hart. A jakie dyscypliny? Motocross, supercross oraz freestyle, gdzie można będzie powywijać figury w powietrzu. Premiera już w październiku.



SABREWOLF to dziwna zabawka. Będzie to gra o kolesiu, który ucieka po platformowatych poziomach zostawiając za sobą pułapki. W nie wpadnie ma pościg. Jeśli chodzi o grafikę, to widać spore zakusy ze strony autorów, żeby zrobić grę śliczną i trójwymiarową. Zapowiada się elegancko, jak wyjdzie - zobaczymy.



Firma Natsume zwiertza lukę w sportach zimowych, jeśli chodzi o gry na GBA, zatem atakuje natychmiast z tytułem Shaun Palmer's Pro Snowboarder. Gra będzie oczywiście snowboardem opatrzonym szesnastoma trasami i pełnym tricków. Na pierwszych screenach wygląda naprawdę ciekawie.



PINBALL DREAMS I PINBALL FANTASIES zostaną wydane na GBA. Prawa wykupiła firma z Wielkiej Brytanii o nazwie Screaming Kids. Na pewno nie raz jeszcze o tych tytułach usłyszymy.

NADCHODZĄ GAŁY!

CZTERY PIŁKI NA GBA?! PRZECIEŻ TO PRAWDZIWA INWAZJA!

Jeśli chodzi o piłki nożne, to rzecz ma się podobnie, jak w przypadku strzelanek FPP. Będzie ich kilka. Wspomnijmy tylko najważniejsze. Po pierwsze EUROPEAN SUPER LEAGUE - piłka, która niewiele wniesie do stereotypów. Graficznie nie zaskakuje. Po drugie STEVEN GERRARD'S TOTAL SOCCER 2002. Steven Gerrard, jest 21-letnim zawodnikiem z Liverpoolu i mówi o tej grze co następuje: „Ta gra będzie tak realistyczna, że możesz robić dokładnie te same tricki, co na prawdziwym boisku. A ponieważ wszystko to mieści się w GBA mogę ją zabrać i grać gdzie chcę”. Ciężko uwierzyć, co? Po trzecie - uwaga - CAPTAIN TSUBASA ADVANCE: ROAD TO GLORY 2002. Tak, tak, to właśnie Kapitan Hawk w akcji! Premiera w listopadzie 2001, a wydaje ją Konami. Będzie opcja multiplayer. No i po trzecie coś, na co czekamy jak dzicy na wschód słońca: ISS ADVANCE! Będzie!!! Jest szansa jeszcze na



EUROPEAN SUPER LEAGUE ma dwa ustawienia kamery - z góry i nieco z boku!



A oto ISS ADVANCE w akcji! Z innych gier nie mamy jeszcze obrazków...

wrzesień! To doprawdy rewelacja. Obrazki pokazują jakichś naprawdę ogromnych tych piłkarzy - jeśli to będzie płynne, to chyba... no, no -



bo się zagalopuje. Nie zapominajmy o Electronic Arts - na pewno doczekamy się niebawem nowej edycji FIFA SOCCER, ale na razie...

TONY HAWK 3 też na Colora!

Będzie TONY HAWK'S PRO SKATER 3 na Game Boya COLOR. Czy będzie to jedna z tych gier, w których więcej trzeba się będzie domyślać, niż będzie widać? Perspektywa z boku, małe ludziki... Ale z drugiej strony będzie blisko dziesięciu zawodników kilkanaście etapów, w których pokażemy mistrzostwo w opanowaniu deski. Gra jest zupełnie inna niż dwie poprzednie części na GameBoya Colora - wreszcie będzie możliwość swobodnej jazdy!



CO NA HORYZONCIE?

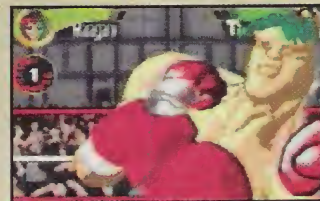
W jednym zdaniu - co ciekawego pojawi się w najbliższym czasie na GAMEBOYA ADVANCE!



ATLANTIS: THE LOST EMPIRE na GBA. W następnym numerze GameBoy Magazynu pewnie zobaczycie jej recenzję. Tymczasem już dziś możemy powiedzieć, że wyglądać będzie znacznie ładniej od swojej starszej nieco siostry na GameBoya Color. Zapowiada się wciągająca gra!



BATMAN VENGEANCE natomiast, to tytuł najnowszej gry o Batmanie, którą przygotowuje firma UBI Soft. Jej akcja toczyć się będzie po słynnym strąceniu Jokera z mostu w Gotham, kiedy to okazuje się, że mimo wszystko pan ten wrócił na ulice. Gra ukaże się w październiku.



BOXING FEVER będzie dość luźnym spojrzeniem na żywot boksera. Nowością jest widok z oczu! Po wtóre - kreskówkowe postacie. Spójrzcie jakie są wielkie i jak nieźle wyglądają. Liczymy na to, że widok z oczu powstał na bazie jakiejś nowej techniki graficznej. Listopad 2001.



Made in Japan

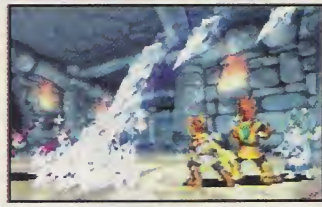
Najświeższe importy - co jest grane w Kraju Kwitnącej Wiśni!

GOLDEN SUN

O GOLDEN SUN mówi się już od dawna. Kiedy nasi bracia z Camelot pokazali pierwsze obrazy z gry, uznana została, za jeden z bardziej obiecujących projektów na GBA w tym roku. Niedługo potem można już było oglądać pierwszy filmik z gry. I wtedy wyszło na jaw, że to, co na screenach jest stateczne i - wydawało się - ściągą z konsolki wszystkie siły, to zaledwie namiastka tego, co zobaczymy w GOLDEN SUN. Statyczne obrazy zamieniły się w eksplodujące fajerwerkami pojedynki bohaterów, z szalejącą

kamerą. Nieprawdopodobne. Bo GOLDEN SUN, Proszę Państwa, to gra RPG, w której drużyna przemierza baśniowy świat, pojedynkując się z napotkanymi istotami. Autorzy w udzielonych wywiadach zapowiadają, że w przypadku walki chcieli postawić przede wszystkim na pojedynki z użyciem magii, a nie na walkę wręcz. Zapomnijcie więc o szermierczych cięciach mieczem, uganianiu się ze szpadą, za wrogiem. Do pojedynków służy tu przede wszystkim magia, która w

GOLDEN SUN ma raczej podłoże w nadnaturalnych siłach psychicznych bohaterów. Ale, ale! GOLDEN SUN, to nie tylko walka. To także przygody, zwiedzanie dziwnych krain, rozterki i dylematy! Autorzy powiadają, że będzie można iść dosłownie gdzie się chce i skończyć grę na wiele sposobów. Sposobów tych jest ponoć tak wiele, że wszystkich niespodzianek nie sposób wylapać za pierwszym przejściem gry! Uch... Japończycy już grają. Premiera angielskojęzycznej wersji przesunięta została na listopad. Ech... ■

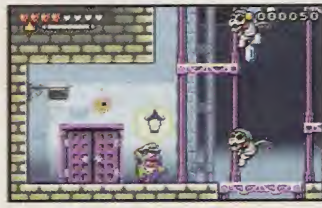
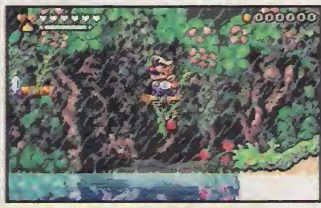


WARIO LAND 4

WARIO LAND 4 to przecież tak naprawdę tylko ulepszony WARIO 3... Tak mówią o tej grze złośliwi. Być może to i prawda. Ale jedno jest pewne po japońskiej premierze czwartej części: ona jest wspaniała. WARIO LAND 4 to gra opowiadająca o przygodach pewnego wąsatego grubasa, który z regularnością szwajcarskiego zegarka wyszukuje stare ruiny, żeby wzbogacić się na

ukrytych tam skarbach. A w starych ruinach zawsze kryć się musi moc zagadek i układanek. Kto chce się dostać do ukrytego skarbu, musi je wszystkie rozwiązać. Przed takim zadaniem Wario staje w każdym odcinku swoich przygód. Oprócz tego, że gra jest platformerkiem, to jest także grą logiczną! Zaraz na początku, po jej uruchomieniu zapoznajemy się ze wszystkimi

umiejętnościami ciekawskiego grubasa, by potem móc kombinować przy przedostawaniu się do kolejnych poziomów gry. Wszystkich poziomów jest ponad dwadzieścia, a do tego kilka umiejętności Waria (rzucanie, taranowanie, przenoszenie). Dodajmy do tego, że gra jest przepiękna, dosłownie eksploduje kolorami. Niedługo i my zostaniemy przyspawani do kieszonolek. ■



Pokemon Mini



POKEMON MINI to kolejny atak Nintendo na nieszczęsnych fanów Pokemona. Urządzenie będzie małą, prostą kieszonolką, zaopatrzoną w port podczerwieni (żeby można było grać w kilka osób). Będzie także zaopatrzone w sensor wstrząsów, dzięki czemu będzie mogło liczyć na przykład kroki właściciela. Japończycy kochają takie bajery. W Japonii kosztował będzie około 4800 jenów, czyli - licząc bezpośrednio z dolarów, około 160 złotych. Jedną grą będzie kosztowała około 40 złotych. W fazie produkcji są już takie tytuły jak Pokémon Pinball Mini, Pokémon Puzzle Collection, Pokémon Zany Card. Rozdzielczość ekranu: 96x64 piksele. Premiera w Japonii wkrótce, zaś w Europie dopiero w 2002 roku. Co ciekawe - o USA nic jeszcze nie wiadomo. Za mało Pokemaniaków? ■



KLONOA Empire of Dreams

Historia jest taka. Nasz bohater poproszony został o pomoc w rozwikłaniu zagadki. Otóż w pewnej krainie ludzie nie mogą zasnąć. Prawdopodobnie jest to związane z pojawieniem się czterech potworów. I Klonoa właśnie musi je odszukać i - na wszelki wypadek - pokonać. Teraz nieco o technice grania. Klonoa biega i skacze. Za broń służy mu harpunik na linie. Większość wrogów, jakich spotyka można nadziąć na ten harpunik, a wtedy oni pompują się jak baloniki i zaczynają latać. Z takim

napompowanym przeciwnikiem niejednego można dokonać. Można na przykład rzucić go przed siebie, można odbić się od niego, żeby wyżej podskoczyć. Uch - przydatny taki wróg. Ci pompujący się przeciwnicy dodają grze wiele oryginalności. Bez nich bowiem byłoby to zapewne zwykły drugi MARIO. Ale na szczęście - tak nie jest. KLONOA jest grą, w której stawia się nie tylko na rozwiązania zręcznościowe. Oznacza to, że trzeba będzie rozwiązać nieco zagadek, zanim przebrnie się przez wszystkie czterdzieści poziomów gry. Czekamy! ■





SPACEWORLD 2001

Raport z największej japońskiej wystawy Nintendo!

NINTENDO WITA!

Spaceworld 2001 odbył się w tym roku pod koniec sierpnia, czyli dosłownie kilka dni temu w Messe-Missouri Hall. Co to takiego Spaceworld? Są to targi organizowane przez firmę Nintendo, które mają na celu pokazanie ich najnowszych produktów i narobienie smaku na to, co dopiero nadchodzi. Wspaniały pomysł! Niestety nie każda firma ma tyle pieniędzy na promocję, co Wielkie „N”. Spaceworld 2001 trwały trzy dni: piątek, sobotę i niedzielę. Pierwszego dnia wstęp na prezentację mieli tylko dziennikarze i wydawcy. Mogli oni spokojnie przyjrzeć się grom, porozmawiać z ich autorami, wszystkiego dotknąć i ponotować najważniejsze rzeczy. Drugiego i trzeciego dnia podwoje Spaceworld otworzy się dla fanów, którzy mogli sobie po prostu przyjść i rozejrzeć w co będą grać przez najbliższe miesiące. A było na co patrzeć!

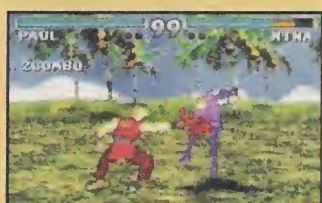
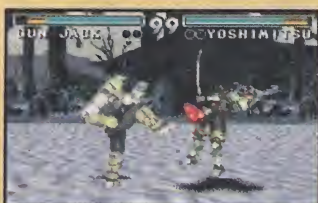
WALKA O KLIENTA

Bez wątpienia uczestnicy tegorocznego Spaceworld zaskoczeni byli tym, ile gier walki pokaza się na GameBoya Advance. GameBoy COLOR utknął tak na prawdę na poziomie jednego, jedynego STREET FIGHTERA, który pokazał tylko, że od tej konsolki niewiele już można wymagać. GBA, to jednak zupełnie inna historia.

Na pierwszy ogień poszedł TEKKEN ADVANCE. Tytuł ten jest jeszcze roboczy, wiadomo zaś już, że gra się ukaże. TEKKEN jest jedną z najlepszych gier walki na duże konsole, a złożoność taktyk, jakie można w niej stosować wabi do niej fanów, niczym magnes. W TEKKENIE ADVANCE nie będzie jednak trójwymiarowych postaci, jak to ma miejsce w wersji na choćby PlayStation, ale prawdopodobnie gracz nawet się nie zorientuje. Zastosowano tu bowiem kilka sprytnych sztuczek graficznych (jak np. to, że postacie maleją, kiedy kamera się oddala), które mają sprawić wrażenie



King Of Fighters - gra wygląda po prostu prześlicznie! Czekamy!



Tekken Advance - jedna z najbardziej oczekiwanych gier na GameBoya Advance! Czy będzie hitem? Przekonamy się!

trójwymiarowości. Cóż - zobaczymy. Pierwsze, wcześniejsze filmy pokazane na Spaceworld 2001 narobiły sporego smaczku na ten tytuł. Jeśli mówić o postaciach, jakie występują, na pewno będzie: Jin, Paul, Law, Hwoarang, Gun Jack, King, Xiaoyu, Nina i Yoshimitsu. Przez chwilę zrobiło się głośno o tym, że będzie można brać po trzech zawodników na raz i zmieniać ich podczas walki, nikt tego jednak nie potwierdził, więc wsadzamy to na razie między bajki. Inne gry walki, o których nie sposób wspomnieć, to GUILTY GEAR X, KING OF FIGHTERS i STREET FIGHTER ALPHA 3 UPPER. Wszystkie wymienione tytuły są klasycznymi grami dwuwymiarowymi, co pozwoliło GBA rozwinąć skrzydła. Te produkcje już teraz oszalałają swoją dynamiką. Postacie są duże, a techniki wyprowadzane płynnie. Bez wątpienia GameBoy Advance będzie konsolą, na której niejedno mordobicie

jeszcze zobaczymy, skoro już teraz zapowiadane są tak dobre tytuły.

GBA NA SMYCZY

Niewątpliwym hitem Spaceworld 2001 był pokaz możliwości i pierwszych zapowiedzi na Nintendo Gamecube. Zresztą - premiera tej wielkiej konsoli już za parę tygodni, jakąż więc matką byłaby firma Nintendo, gdyby zapomniała o swoim małym synku. W Nintendo nie zapomnieli. O grach na NGC poczytacie sobie w naszym siostrzanym magazynie Neo Plus, zaś tu chcieliśmy rozszerzyć temat połączenia GBA i NGC. To ważna sprawa, a tak naprawdę dopiero na SpaceWorld okazało się, jak ważna jest ona dla Nintendo. Niejednokrotnie mówiąc o Gamecube, wspomniano o GBA. Z początku dziennikarze robili zdziwione miny, ale w końcu prawda wyszła na jaw. Pamiętacie sukces sprzedarzy GBA? Żadna konsola w historii tak się nie sprzedawała. Nintendo liczy teraz na to, że GBA pomoże im sprzedać NGC. Co więc robią? Na przykład gry, w których połączy się moce GBA i NGC. Pierwszą z nich są nowe przygody KIRBY'ego, którego znacie zapewne z gier na GBC. Otóż Kirby kula się po planszach, a sterujemy nim za pomocą carta wrażliwego na wychylenia. Wystarczy kupić teraz Gamecube i podłączyć do niego GBA za pomocą specjalnego kabelka, by używać GBA jako joypada do Gamecuba. Nadszacie? Mało tego. Część gry toczyć się będzie na telewizorze, a raz na jakiś czas Kirby jakby „spadnie” do GBA i będziemy grać na ekraniku. Dziwna sprawa. Podobnie rzecz ma się z grą MAGICAL VACATION - dokładnie ten sam pomysł. Z tego co zapowiadano możemy się spodziewać prawdziwej lawiny gier, które wykorzystywać będą jednocześnie GBA i Gamecube.

NOWOŚCI NIE Z TEJ ZIEMI

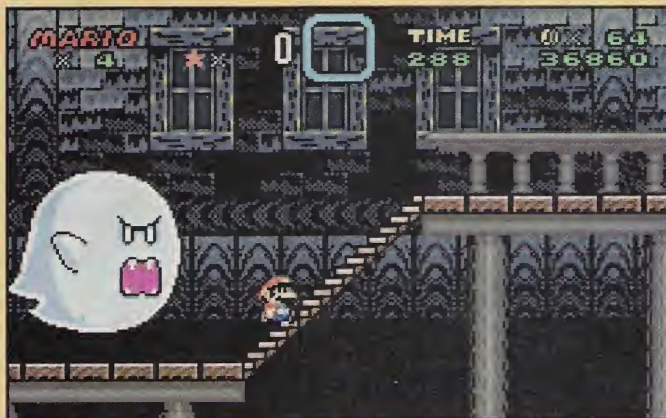
Jeszcze niedawno mówiło się o tym, że POKEMON CRYSTAL ukazał się tylko po to, żeby jakaś gra wykorzystywała Mobile Adapter do GameBoyów. Koderzy z GameFreak ruszyli tym torem dalej. Właśnie zaplanowano kolejnego pokémona na GBA (ma już oficjalną nazwę: POKEMON SUMMER ROAD). Złośliwi mówią, że to tylko dlatego, żeby coś wykorzystywało nową przystawkę do GBA - Electronic Card Reader. Projekt jest następujący: będą elektroniczne karty z pokémonami. Na każdej karcie będą dwa paski magnetyczne. Na jednym zmieści się 1296 bajtów i będą to informacje o danym pokemonie. Na drugim pasku będzie miejsce dla 2064 bajtów. I będą tam albo mini-gry, albo informacje o pokemonach, bo zdarza się karty specjalne, które będą zastępować kilka pokémonów. A gdzie te



Street Fighter Alpha 3 Upper - niemal prefekcyjna konwersja z PlayStation!



Advance Rally i Columns w akcji. Te gry prezentuje się naprawdę wspaniale!



Super Mario Advance 2 - mурowany hit dla wszystkich, niezależnie od wieku!

karty będą sprzedawca? Jak? Za ile? Nic nie wiadomo, ale pomyślcie - to idealna sprawa dla sprzedawców. Niech dodadzą te karty do chipów, itp. I założymy, że tyle masz pokemonów, ile kart sobie wyszukasz. Ech... A dodajmy, że autorzy gier są zachwyceni tym pomysłem. Pewnie. Ciekło się dziwić - to super sprawa!

A CO JESZCZE?

Oczywiście, to jeszcze nie wszystko. Na Spaceworld 2001 zaroilo się dosłownie od gier na Game Boye. Nie sposób o wszystkich powiedzieć dokładnie, ale wspomnijmy o kilku najważniejszych. Pierwszą niech będzie DIDDY KONG PILOT. Są to wyścigi samolotów. Lecą wszystkie nisko nad ziemią i wyprzedzają się. Nowością w tej grze będzie wykorzystanie carta z czujnikiem wychylenia, dzięki któremu nie będziemy wdłasc kierunków na przyciskach GameBoya, a po prostu wychylać go w odpowiednią stronę, niczym mały samolotek. Heheheh... Skoro dostępna będzie opcja na kilku graczy, wyobrażam sobie jak będzie wyglądał taki wyścig kilku osób - śmiesznie będzie na nich popatrzeć. Drugą ciekawą grą jest SUPER MARIO ADVANCE 2. Tak, tak - nie można było trzymać fanów wesołego hydraulika w niepewności. Gra ukaże się niebawem, a tymczasem wiadomo już, że będzie to dokładnie to samo, co SUPER MARIO WORLD na konsolę SNES. Zobaczymy jak będzie z konwersją, bo jeśli teraz koderzy nie dokonają kilku przeróbek, może to wszystko wyglądać nieco ubogo. Skoro mowa o słiznych grach, to nie można przejść obok kolejnej zapowiedzi, jaką jest ADVANCE RALLY. Grupa autorów odpowiedzialna za GT ADVANCE wzięła się do roboty i bazując na silniku starej gry dokonała kilku usprawnień. Ich kolejny tytuł nazywać się będzie ADVANCE RALLY i także będzie wyścigiem. Samochody będą ścigać się po jednym z

dwudziestu trzech wyboistych torów. Co to oznacza? Koniec płaskich tras! Zaczynają się podskoki i harce, wyrzucanie na zakrętach w powietrze. Zaroil się nie tylko od współczesnych samochodów, ale i klasyki. Z gołniczków popłyną komendy pilota asystującego w wyścigu (teraz to nie nowość - przeczytajcie recenzję COLIN MCRAE RALLY w tym numerze). Innymi słowy młodzik najwyższej próby i lotu. Coraz lepiej! Coraz lepiej! Przybywa także gier strategicznych. Oprócz recenzowanej w tym numerze ADVANCE WARS na horyzoncie mający japoński tytuł FIRE EMBLEM. Na pierwszych filmach prezentuje się bardzo elegancko - sceny walki animowane są znacznie lepiej, niż w ADVANCE WARS, natomiast - co warto podkreślić - będzie można rozbudowywać swoje armie, a potem wystawiać je do bitew z kolegami, gdyż FIRE EMBLEM będzie miał opcję na kilku graczy. Klimat całoci - oczywiście fantasy. W klimacie fantasy jest także gra LEGENDARY STARF, która w rzeczywistości jest platformierkiem o bardzo atrakcyjnej powierzchni. Jej bohaterka jest stracona z nieba księżniczka (autorzy mówią wręcz, że to Księżniczka Niebios - kto to taki?). Starfi zostaje uratowana przez starego rybaka Dziadka Roba i teraz pruje przez ocean, by wrócić do domu. Fabuła nigdy nie zwróciłaby pewnie niczyjej uwagi, ale graficznie gra zapowiada się ciekawie. Ma też mieć dość pomysłowe poziomy. Interesującym tytułem wydaje się także HAPPY PANECHU. Wykorzystuje on mianowicie wynalazek carta wrażliwego na wychylenia - pamiętacie gry o Kirbym i DIDDY KONG PILOT? No właśnie. O tym mówimy. Otóż PANECHU będzie grą podobną do POKEMON PUZZLE CHALLENGE, gdzie przesuwamy elementy układanki, a odpowiednio dopasowane - znikają. W tej grze będziemy manewrować układanką za pomocą całej kieszonki, po prostu ją przechylając. Ciekawy pomysł, ale nie



Street Fighter Alpha 3 Upper - niemal prefekcyjna konwersja z PlayStation!



Tak wygląda GameBoy Advance podłączony do nowej konsoli Nintendo.



Diddy Kong Pilot - pilotowanie samolotu odbywać się będzie przez wychyły konsoli!



wiadomo jak się sprawdzi. Wiadomo już, że ESPN X-GAMES SKATEBOARDING nie ma co konkurować z TONY HAWK'S PRO SKATER 2. Co prawda jest to także gra na GBA i także gra o jeźdźeniu na deskorolce, ale szanse na zostanie hitem ma na razie marne. Wprawdzie jest dynamiczna i barwna, ale tego wciąż zbyt mało. Autorzy stawiają tu raczej na grę w rzucie poziomym, gdzie często widać zawodnika z boku. Cóż - może nie zmywajmy im głowy, zanim nie oddadzą gotowego produktu, ale już widać, że ta gra raczej szybko zniknie z obszaru zainteresowania graczy. Tak samo rzecz ma się z grą COLUMNS CROWN, która na starcie tak naprawdę nie ma niczego do zaferowania. Spójrzcie na PANECHU - niby to samo, ale jakaś ciekawostka dodana i można się zainteresować. Autorzy COLUMNS CROWN nie próbują się nawet wybić. Robią grę logiczną, kolejny klon TETRIS i właściwie tyle można powiedzieć o niej ciekawego. Szkoda zachodu. Zakończmy temat układanki i „tetrisów” innym ciekawym tytułem, a mianowicie GURU GURU CHAMP. Jest to gra autorstwa zespołu odpowiedzialnego za takie hity, jak PUYO PUYO, czy SPACE MEGAFORCE. Tym razem dostaniemy w ręce planszę z rozwalanymi elementami i trzeba będzie strzelać i obracać je tak, by ułożyć obrazek podany we wzorze. Zapowiada się ciekawo i naprawdę trudna gra. Coś dla bardziej wymagających, którzy niejedną pozycję rozgryźli do okruszka.

GAME BOY COLOR

Mówi się, że Spaceworld 2001 był ostatnią wystawą, na których GBC coś jeszcze znaczył. Teraz jego rola będzie coraz bardziej spadać i spadać, aż w końcu zniknie w ogóle. Zapowiada się, że jego agonia będzie znacznie krótsza od agonii Playstation, czy Dreamcasta. Zobaczymy - oby nie. Tymczasem na Spaceworld pokazano kilka

tytułów, z których żaden nie zasłużył na więcej, niż moment refleksji. Po pierwsze HARMSTER PARADISE i HARMSTER CLUB, to dwie gierki o chodowli chomików. Niestety - pewnie poza granice Japonii nie wyjdą. ESTPOLIS, SAKURA WARS i BUGSITE to gry RPG - typowo japońskie. Jeśli coś o nich usłyszymy, to pewnie nic dobrego. Autorzy nie silił się nawet na reklamę swoich produktów. SONIC BUSTER DANGUN RACER to brzydki jak noc wyścig w klimacie anime. To teraz dość popularny klimat - jak ADVANCE WARS. KIRBY SEWING PACK i MARIO FAMILY SEWING PACK - pisaliśmy o tym swego czasu. Maszyna do szycia firmy Jaguar ma port do łączenia z GBC i można korzystać z programów do szycia wzorków i wzianek. Oto dwa karty służące właśnie do tego. THOMAS THE TANK ENGINE, to gra dla dzieci o ciuchach na podstawie brytyjskiej bajeczki. DOKI X DOKI zaś, to produkt, w którym zabawa polega na zakochiwaniu się w odpowiednich chłopakach. Też robi się popularne. Kurczę, dziewczyny - w nas się zakochujcie! No i na koniec GAME BOY WARS 3. Kolejna odsłona graficznie prostej jak drut, ale super-miodnej strategii na GBC, która dopiero teraz na GBA rozwija skrzydła. No i co? Dosłownie kilka tytułów. I naprawdę - żadnego hitu.

JUŻ PO...

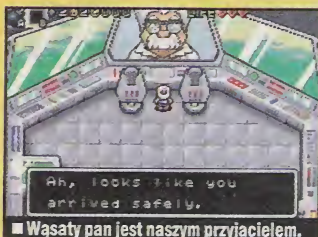
Teraz czekamy na targi rozrywki elektronicznej Tokyo Game Show, które odbędą się między 12 a 14 października. Wiadomo, że pokażą na nich dwadzieścia nowych tytułów na GBA i tylko dwa na GBC. Sporo. GBA stał się wspaniałą odesciecznią dla autorów i wał do niego drzwiami i oknami. Pozostaje nam tylko pożegnać Spaceworld 2001 i życzyć firmie Nintendo wszystkiego najlepszego. Zobaczymy się na następnych targach, a Wam oczywiście nie omisszamy o nich opowiedzieć. Oby jak najwięcej gier docierało do Europy - wtedy będzie OK! ■

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Activision ■ Gatunek: Zręcznościowa ■ Liczba graczy: 1-4 (1 cart)

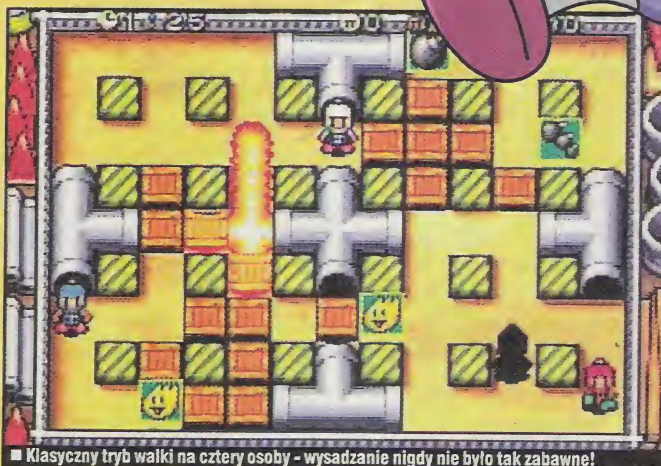
Bomber pod wodą!



BOMBERMAN dociera w różne dziwne miejsca. Na przykład nurkowie mają przy sobie tak zwane „komputery nurkowe”, które pokazują im ile jeszcze mają zasobów w butlach, na jakiej są głębokości, jaka temperatura. Otóż w chwilach oczekiwania na wynurzenie mogą sobie oni pograć w pierwszego BOMBERMANA. Taka przerwa na wynurzenie jest niezbędna dla wyrównania ciśnienia. Nie może być za krótka, ani za długa. Jak sobie z tym poradzić? BOMBERMAN są automatycznie blokowane, kiedy minie czas, jaki nurek powinien spędzić na przystanku. Komputer bada ciśnienie i uruchamia grę dopiero, kiedy nurek jest znów na powierzchni. Tak, tak - wciągająca gra w BOMBERMANA może okazać się tu bardzo niebezpieczna - na szczęście autorzy gry pomyśleli za nas. To ostatni krzyk mody. A na obrazku macie taki właśnie komputer. Tak oto Bomberman trafił pod... wodę.



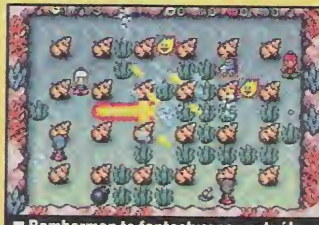
■ Wąsaty pan jest naszym przyjacielem.



■ Klasyczny tryb walki na cztery osoby - wysadzanie nigdy nie było tak zabawne!

Bomberman Tournament

Mówiło się kiedyś, że w niektórych krajach, to nawet jak drukują książki, to im karabiny wychodzą. Czy dziś można powiedzieć to samo o Bombermanie?



■ Bomberman to fantastyczna postać!

Wyjściowa idea tej gry jest prosta. Jest sobie ludzik, który zostawia za sobą bomby. Takie bomby syczą chwilke, a potem eksplodują. Dzięki temu ludzik, może torować sobie przejścia, pokonywać przeciwników i kombinować na wszelkie bombowe sposoby, wysadzając w powietrze, co tylko mu się nawinie. Tak faktycznie wyglądał Bomberman dawno temu. Jego proste zasady sprawiły, że zaszczycił swoją obecnością wszystkie niemal platformy. I, co trzeba dodać, na każdej zaś święcił tryumfy. Mania bombermanowa sięgnęła wyżej, kiedy jego prosta wersja pt: DYNA BLASTER pojawiła się na domowe komputery. To po prostu doskonale pomyślana gra, ze świetnym pomysłem. W przypadku jednak BOMBERMAN TOURNAMENT, autorzy przeszli samych siebie. Co znaleźmy do tej pory? Możliwość zbierania dodatkowych bomb, ogników, które spotęgują zasięg wybuchu. Wrotek do przyspieszania, rękawic do bicia oponentów, kijów, do popychania bomb na drugi koniec areny. Jeśli zginąłeś, mogłeś trafić na brzeg areny,



■ Duszki nie są przyjaźnie nastawione. Kilka bombek odesła je tam, gdzie ich miejsce.

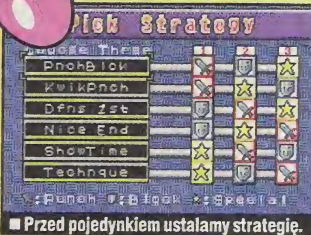


■ W tej grze jest wszystko - nawet rybk!

skąd - wisząc na latającej maszynie - ciskać pojedyncze bomby, a jeśli kogoś zabiłeś - wrócić do gry. Wszystko to jest, ale prosty pomysł ewoluował w stopniu przepięknym i wypełnił się po brzegi

cudenkami, których nigdy przedtem w tej grze nie było!

Otóż na przykład można grać sobie nawet z czterema kolegami (albo koleżankami) naraz, połączwszy przedtem dwa GameBoye Advance za pomocą specjalnego kabelka. Można także wziąć udział w wersji



■ Przed pojedynkiem ustalamy strategię.

przygodowej BOMBERMANA. Co to znaczy? Otóż podróżujemy po świecie szukając możliwości wydostania się z planety, na której rozbił się nasz zepsuty statek. Pomagamy napotkanym ludziom, walczymy z chętnymi. A jak się walczy? Za pomocą Karabonów! Co to Karabony? To przymilne istotki, które znajdujemy sobie podczas podróży i - żeby było ciekawiej - w miarę, jak podróżujemy, sprawiamy, że stają się coraz silniejsze. Nie przypomina Wam to czegoś? Tak, tak. Już pisałem we wstępie - nawet, jak robią BOMBERMANA, to im POKEMON wychodzi. No niestety. Jednakże - muszę przyznać, że jest to dobre urozmaicenie dla tych, którzy nie mają z kim połączyć swojej kieszonki i po prostu będą bawić się sami. Graficznie BT nie zostaje z tyłu za innymi produkcjami na GBA. Powiedzmy sobie otwarcie, że nie jest to gra wymagająca pod względem grafiki. Jej urok kryje się w czym innym. Areny przeniesiono na podstawie pomysłów z poprzednich części, ale doskonale dostosowano je do wielkości ekranika GBA. Mówiąc najkrócej: świetna gra zręcznościowa. Złazczka, jeśli masz z kim połączyć kieszonkę - a wystarczy jeden cart i reszta konsolok załaduje z niego dane. ■



■ Walki Karabonów są całkiem efektowne.

ocena 8/10

BOMBERMAN TOURNAMENT to kilka gier w jednej: przygodówka, zręcznościówka i hodowanie stworów. Atakujcie śmiało!

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Kemco ■ Gatunek: Wyścigi ■ Liczba graczy: 1-4 (1 cart)

Top Gear GT Championship

Prawda jest taka, że TOP GEAR nie dorasta do pięt GT ADVANCE...

To już trzecie spotkanie z serią TOP GEAR na kieszonolkach. Poprzednie dwie części na GameBoy Color nie były złe - jak na swoje czasy i możliwości tamtej konsoli. Niestety, wraz z ukazaniem się TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP wygląda jakby seria zatrzymała się w miejscu. Co w grze? Przede wszystkim niewiele tras, bo tylko sześć. Jest za to edytor, który pozwala na



■ Subaru Impreza to niezła bryczka.



■ Tia są ubogie i mało szczegółowe.

ulożenie toru marzeń i zapisanie go na karcie. Jest także możliwość zabawy w czterech graczy, można więc sprawdzić kumpli w akcji - na swojej trasie. A autka? Tu już jest niezłe; w sumie w grze znajdziemy 22 prawdziwe samochody - między innymi Subaru Impreza czy Toyota Celica. Na początku możemy wybierać spośród sześciu wozków, a kolejne wygrywamy zaliczając coraz trudniejsze wyścigi. Możemy także ustawić sporo opcji w samochodzie - od reakcji na kierownicę, przez dostrojenie skrzyni biegów, aż po ustawienia spojlera i opon. Czyli - rzecz zapowiada się ciekawie. I wszystko byłoby w porządku, gdyby nie przebieg wyścigu. Niestety - grafika i animacja nie należą do czołówki gier na GameBoy Advance. Trasa rysuje się bardzo blisko naszego samochodu,



■ Na niektórych trasach pada deszcz - całkiem ładny efekt. Niestety, reszta jest słaba.

a pojazdy przeciwników dosłownie wyskakują jak korek od szampana. Ciężko też planować przy tym jakąś strategię wyścigu - trzeba po prostu trzymać się środka trasy. Trasy są płaskie, a pobocza nie posiadają wielu szczegółów. Nie pomaga także drażniące piszczenie wydobywające się z głośniczka. Bo

ciężko to nazwać muzyką. Nie pomagają nawet zmienne warunki pogodowe na trasie. TOP GEAR nie jest grą złą - są jednak lepsze, jak choćby GT ADVANCE czy fantastyczny MARIO KART. To po prostu przeciętna pozycja. A szkoda, bo to po prostu zmarnowana szansa. ■

ocena 5/10

Są lepsze i ciekawsze gry od tej, a na drugi porządnny wyścig samochodowy przyjdzie nam jeszcze poczekać.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Sega ■ Gatunek: Logiczna ■ Liczba graczy: 1-4 (1 cart)

Chu Chu Rocket Advance

Tak oto cichutka gra staje się mistrzostwem świata...

Zasada tej gry jest prosta, kiedy się ją już zrozumie. Ale dość trudna do wytłumaczenia. Więc proszę o uwagę - będzie instrukcja. Zaczynamy grę. Na małej arenie, która ma podłogę w formie szachownicy klebią się myszki. Biegają bez ładu i składu, a my patrzymy na nie z góry. Teraz

możemy stawiać na podłodze strzałki w dowolnych miejscach. I trzeba te strzałki rysować myszką na pojedynczych polach. Kiedy stawiamy strzałkę na drodze myszek - zaczynają iść w tę stronę, którą pokazuje im strzałka. Aż do ściany. Apotem skręcają w losową stronę. Cały wic polega więc na tym, żeby zdążyć ustawić strzałki i gonić

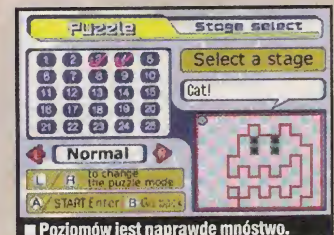
myszki, które muszą trafić do norek, zanim minie wyznaczony czas. A nie jest to proste, bo po choć z początku myszki biegają grzecznie, to wystarczy jeden błąd, a pierzchają na wszystkie strony. Potem, dodatkowo w ramach utrudnienia, pojawiają się koty i inne niespodzianki, które trzeba omijać planując trasę myszek. I mimo, że całość brzmi dość prosto, to - dajemy słowo - grać można w nieskończoność. Gra stanowi naprawdę spore wyzwanie dla naszego mózgu i szybkich rąk. Reagować trzeba szybko i do tego przemyśleć każdą decyzję. Na jak długo starcza takiej gry, spytaście? Na bardzo długo. Aren jest doprawdy TYSIĄCE! Aż trudno uwierzyć, prawda? Tysiące! W tym ponad 2500 przysyłanych przez graczy po edycji CHU CHU na Dreamcasta. Graficznie - wspaniale, muzycznie - bez zarzutów. Krótka mówiąc - czadzik maksymalny! ■



■ Jest nawet prosty edytor leveli!



■ Czterech graczy na malutkim ekraniku!



■ Poziomów jest naprawdę mnóstwo.



■ Myszy, myszy, wszędzie myszy! Trzeba pomóc im dotrzeć do startującej rakiety...

ocena 9/10

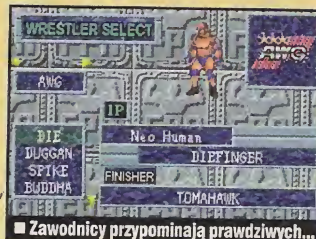
Super gierka dla miłośników tego typu rozgrywek. Czuć tu posmak LEMMINGS, ale w znacznie nowszym sosie.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: BAM! Entertainment ■ Gatunek: Bijatyka ■ Liczba graczy: 1-4 (1 cart)

Fire Pro Wrestling

Ato niespodzianka! FIRE PRO WRESTLING wchodzi w nieliczny poczet gier walki na GameBoya Advance. Wszyscy chyba podpatrzyli na czym polega pokazywany w telewizji Wrestling, zwany popularnie Wolną Amerykanką. Spotyka się grupa napakowanych sterydami (i nie tylko) koleś, która w pracownicy

wyreżyserowanym spektaklu udaje, że się bije, łamie, skręca i rzuca. Super. A teraz mamy FIRE PRO WRESTLING na GBA. Do wyboru jest ponad dwustu zawodników, z których każdy reprezentuje jeden z kilku dostępnych stylów walki (brazylijskie jujitsu, kick-boxing, itp.). Jeśli zaś żaden z przygotowanych zawodników Ci nie odpowiada,



■ Zawodnicy przypominają prawdziwych...



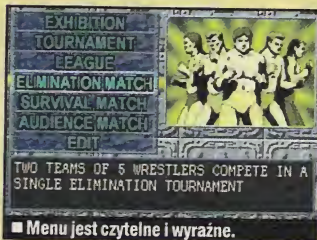
■ ...wrestlerów. A oto walka na arenie.

możesz sobie wykreować własnego. Jest do tego specjalna opcja. W każdym razie, prędzej czy później, przyjdzie Ci stoczyć pojedynkę na arenie. Grafika jest dwuwymiarowa, a ludziki korzystają z dość ograniczonego garnituru technik, który jednakże jest wystarczający, żeby ocenić go pozytywnie. Można oczywiście

toczyć walkę z komputerem, można przejść do trybu kariery, ale można też skrzyknąć trzech koegów, połączyć kieszonki i uderzyć w walkę czterosobową na jednym ringu. Generalnie jednak autorzy odwalili kawał dobrej roboty - jeśli lubicie tego typu sporty, możecie kupować bez wahania. ■



■ Fani konsol doskonale znają gry walki.



■ Menu jest czytelne i wyraźne.

ocena 6/10

Pozycja przede wszystkim dla fanów wrestlingu - innym może nie spodobać się dość prosta animacja.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Namco ■ Gatunek: Kolekcja staroci ■ Liczba graczy: 1

Namco Museum

Oto kolejna gra, która udowodniła tezę, że autorom gier chwilowo brak pomysłów. NAMCO MUSEUM, to propozycja zestawienia kilku starych gier Namco na jednym cartcie. Jakże to gier? Pierwsza jest MS. PAC-MAN, czyli PAC-MAN z kokardką, udająca dziewczynkę. A może to jest

dziewczynka? Kto wie. W każdym razie gra nie różni się niczym od zwykłego Pac-Mana. Druga gra, to DIG-DUG, czyli zręcznościówka polegająca na kopaniu dołków i pompowaniu przeciwników za pomocą długiej pompki na sznurku. Ciekawa sprawa. Kolejna gra, to osławione już POLE POSITION, czyli wyścigi Formuły 1. Wiadomo.



■ Ekran tytułowy - bez fajereków.



■ POLE POSITION nie bawi jak kiedyś...

Czwarty „hit” na tym cartcie, to GALAGA, która w duecie z GALAXOREM stanowi reprezentację najprostszych strzelanek, gdzie strzelamy w chmurę kosmitów unoszącą się nad nami. Refleksja? Niestety nie ma przyjemności z gry. Choć leżała się w oku kręci, cart z gry sprawia wrażenie niezłego śmietnika. Na pewno nie skierowany jest do jakiejś wybranej grupy. Tak więc nie sposób ocenić go pozytywnie. Poza tym nie posiada żadnych zalet, oprócz walorami historycznymi. Grafika naprawdę jest przepotworna, dźwięk żaden, przyjemność - tylko dla kustoszy muzeum. Kogo do tej gry zachęce? Może Waszych rodziców? Naprawdę, nie starajcie się doszukiwać w tych tytułach czegokolwiek zachęającego. ■



■ Świetny DIG-DUG, najlepsza gra na cartcie!



■ GALAGAzestarała się nieco przez lata...

ocena 2/10

Zbieranie staroci. W dobie gier takich jak TONY HAWK 2 czy MARIO KART chyba możemy ją sobie darować...

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Take 2 Interactive ■ Gatunek: Zręcznościówka ■ Liczba graczy: 1

Wielu różnych bohaterów miały gry konsolowe. Były i liski i pleski, ciasteczka, jajka, a nawet dżdżownice. Przyszła pora na ziemniaki! Zapraszamy na HOT POTATO!

Hot Potato

na nie inne ziemniaki. Stoją sobie pojedynczo, albo poustawiane są w grupki radośnie wymachujące... No właśnie... Czym one wymachują? Chyba kielkami. I teraz, by unicestwić pyry, wystarczy ustawić w ziemniacznych pasażerów w autobusie tak, by zderzyły się z pyrami tego samego koloru stojącymi na drodze. Oczywiście trzeba umieć



■ Ziemniaki w autobusie? Rany Julek...



■ ...kto wpadł na ten pomysł?



■ Gra jest fajna, ale szybko się nudzi.



■ Przed ziemniakami kolejny poziom.

przewidywać, bo czasem okazuje się, że ziemniaków jest od pytona i wyczuć jak będą znikać nie jest łatwo. I oto przedstawiłem Wam ideę gry HOT POTATO. Na wyższych poziomach trudności jest - rzecz jasna - trudniej, na niższych łatwiej. Ale ogólnie przez cały czas gry robi się dokładnie to samo. Zbiera ziemniaki i ustawia je w autobusie w odpowiednim szyku.

Grafika - niezła. Dźwięk - od biedy. Generalnie: pomysł niezły na mini-grę, do jakiegoś większego projektu, a nie jako sama, osobna gra. Czaszy tego typu prostych gier dawno już minęły. A HOT POTATO nie dość, że podobno do Tetrisa w pewien sposób, to jeszcze próbuje kontynuować tetrisowe tradycje jednego autora. ■

ocena 5/10

To jedna z niskobudżetowych gier, które wydawca próbuje upchnąć gdzieś cichaczem. A my się nie damy.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Nintendo ■ Gatunek: Wyścigowa ■ Liczba graczy: 1-4 (1 cart)

Mario Kart Super Circuit

Mały, wielki hydraulik wraca w wielkim stylu.

Na MARIO KART czekaliśmy z utęsknieniem - w końcu była to pierwsza gra zapowiedziana przez Nintendo na nowego GameBoya Advance... I wreszcie jest! Hydraulik i jego szalona ekipa pakują się do szybkich i zwrotnych pojazdów, aby radośnie ścigać się w akompaniamencie wesołej muzyczki. Zawartość gry jest przemiodna: osiem postaci, kilkadziesiąt tras, kilka trybów, a także możliwość ścigania się w cztery osoby jednocześnie przy wykorzystaniu tylko jednego cart'a z grą... Ale od początku.

Główny tryb zabawy przeznaczony dla samotnego gracza składa się z czterech zawodów pucharowych (i piątego ukrytego). Przedtem jednak wybieramy pojemność silników naszych maszynek - od 50, przez 100 aż po 150 centymetrów sześciennych. Im wyżej, tym trudniej - bo bolidy są szybsze, a przeciwnicy bardziej inteligentni. Osmioro bohaterów różni się statystykami - na przykład Yoshi jest szybki, ale słabo trzyma się trasy. Jego przeciwnictwem jest ocalały Donkey Kong, który jednak nie wypada z zakrętów. Inne postacie to naturalnie Mario, Luigi i Wario, ale także księżniczka Peach oraz grzybek Toad.

Każdy puchar składa się z czterech wyścigów rozgrywanych na



■ Mario to wyśrodkowana postać.



■ Efektowny objazd kamery...

różnych trasach. Ścigamy się na plażu, na asfalcie, we wnętrzu tajemniczego zamku, a nawet w deszczu. Na każdej z tras, oprócz klasycznych dla tego gatunku gier bajerów w postaci broni (tutaj są nimi skorupy żółwi), dopalek i niespodzianek czeka także mnóstwo pieniędzy. Zbierając je poprawimy końcową punktację. To jednak nie wszystko - za odpowiednią liczbę monet odkrywamy dodatkowe trasy, które pochodzą bezpośrednio z klasycznego MARIO KART na Super Nintendo! Jest ich 20, tak więc warto się postarać. A sam wyścig jest fantastyczny - postacie agresywnie atakują się na trasie, złośliwie zajeżdżają sobie drogę, bezlitośnie wykorzystują chwilę słabości przeciwnika.

Jak łatwo policzyć w trybie wyścigowym czeka na nas 40 tras. To naprawdę sporo. Warto dodać, że wszystkie są bardzo ciekawe oraz inteligentnie zaprojektowane, a także różnią się od siebie niemal



■ Przeszkadzajki czają się wszędzie - jak ten blok!



■ Donkey zwycięzca! Wreszcie się udało.

wszystkim. Gdy znudzi się nam samotna zabawa, zapraszamy kolegę (bądź dwóch, albo nawet trzech!) i łączymy konsolki kablem link. Mając do dyspozycji jeden cart możemy ścigać się na czterech podstawowych trasach, bądź zabawić się w specjalny tryb walki, polegający na taranowaniu się autkami. Gdy koleś także kupią sobie grę, pojawi się więcej możliwości zabawy. Gra wygląda prześlicznie - bohaterowie są doskonale animowani, a kolorowa i bardzo atrakcyjna sceneria przesuwana się w błyskawicznym tempie. Z głośniczka dobiega znakomita muzyczka, a także głosy postaci. Krótko mówiąc to naprawdę doskonały zestaw - gra jest długa i oferuje masę zabawy samotnemu graczowi, a także ma najlepszy jak na razie tryb gry wieloosobowej. Trzeba ją mieć! ■



Magia SNES'a

MARIO KART ma długą tradycję - gra w swej pierwotnej postaci zadebiutowała na Super Nintendo wiele lat temu i błyskawicznie okrzyknięto ją jedną z najlepszych gier na tę konsolę. Sukces właśnie tej pozycji zaowocował pojawieniem się nowego garunku wśród gier na GameBoya - wszystkie trasy z tamtej wersji dostępne są także i na kieszonkolce.



■ Ta trasa jest trudna, bo można wypaść. Jednak od czego trochę praktyki...



■ Bonusy poukrywane są w skrzynkach.

ocena 9/10

Fantastyczna grafika, znakomity dźwięk i masa, naprawdę masa zabawy - kolejna wspaniała gra na GBA!

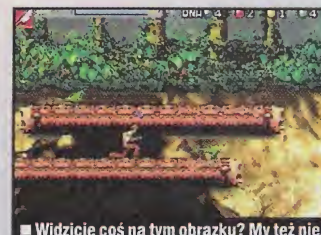
■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Konami ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Jurassic Park III - DNA Factor

Głośno się zrobiło o nowych produkcjach Konami, odkąd firma ta wykupiła prawa do gier osadzonych w realiach filmu „Park Jurajski III”. Niestety - pierwsza gra nie poraża jakością. JURASSIC PARK: DNA FACTOR, mimo niebotycznych zapowiedzi, przepięknych screenów i obietnic, że

nie wiem jak świetnie będziemy się bawić, okazała się - mówiąc delikatnie - średniakiem. Właściwie na usta ciśnie się pytanie: gdzie są te screeny, które Konami z zapamiętaniem pokazywało przed premierą? Przecież to zupełnie inaczej teraz wygląda. Ale wróćmy do samej gry. Do wyboru mamy dwie postacie - panią i pana - które przemierzając bezkresy wyspy

Isla Sorna przeskakiwać będą nad przeszkodami i zbierać fragmenty kodu genetycznego dinozaurów, albo różnego rodzaju niespodzianki. Niespodzianki służą do podniesienia możliwości postaci (np. są to apteczki), a zebrawszy fragmenty DNA, mogą stworzyć swojego dinozaura w mini-gierce na koniec każdego poziomu. 12 dinozaurów, pięć lokacji do zwiedzenia. I gra zrobiona zupełnie bez polotu. Do najbardziej irytujących elementów gry zaliczyłbym chyba niektóre platformy, na które nie można wskoczyć z niewiedomego jakiegoś powodu, bo są znacznie niżej, niż



■ Widzicie coś na tym obrazku? My też nie.

inne, na które można wskakiwać. Widać tak odpowiadało autorom. Tylko dla kompletnych maniaków grania, bo inni chyba nie zagrzeją miejsca wśród wskrzeszonych jaszczurek. Ale na koniec przyznać trzeba, że filmowy Park Jurajski III, jest znacznie lepszy od części drugiej! Może więc maniaków się namnożyć... ■



■ Tak układa się łańcuch DNA. Brrr.



■ Bohater dotarł do laboratorium.

ocena 5/10

Niespecjalnie udało się autotrom ta gra. Może kolejne Parki Jurajskie będą lepsze? Czekamy.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Ubi Soft ■ Gatunek: Zręcznościówka ■ Liczba graczy: 1-4 (1 cart)

Tweety and the Magic Gems

Pomysł, żeby przenosić gry planszowe na kieszonki nie jest chyba najlepszy. TWEETY & THE MAGIC GEMS jest właśnie taką próbą. Pamiętacie Tweetygo? To ten, co zawsze mówił: „Chyba widziałem koteczkę. Tak, tak - naprawdę widziałem koteczkę”. „Słodki” ptasek Tweety znalazł w lesie tajemnicze pudełko,

które okazało się prawdziwą Puską Pandory. Po otwarciu ptasek zaczął zmieniać się w kamień. Przyjaciele ruszyli na pomoc. Muszą teraz znaleźć kryształy, które sprawią, że Tweety przestanie kamienieć i wróci do zdrowia. Tyle scenariusza, teraz o tym jak sobie pogramy. Gra w TWEETY & THE MAGIC GEMS polega dosłownie na pokonywaniu

kolejnych pól elektronicznej planszy. Postacie ruszają się po kolei, na zmianę - dokładnie tak samo jak w grach planszowych, w których gracze po kolei rzucają kostkami. Tutaj jednak postaci także biorą udział w zawartych w grze głównej mini-gierkach. Niestety - niczego dobrego o nich powiedzieć nie można. Są nudne i tak proste, że zastanawia fakt, dla jak małych dzieci ta gra jest przeznaczona. Reasumując - tym razem nie polecam zabaw z ptakiem Tweetyem. Co tu dużo gadać, Tweety - przykro to zauważyć - przynudzasz. ■



■ Nadeszła tura Sylwestra kocura.



■ A ta gra jest zerznięta z MARIO PARTY.



■ Jedna z prostactkich mini-gierek.



■ Wberw pozorom dialogów jest mało.

ocena 3/10

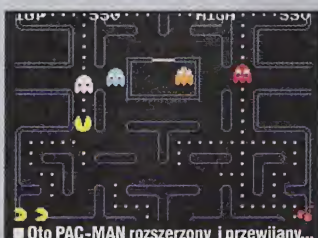
To miało być takie MARIO PARTY na kieszonolkę, ale niespecjalnie się udało. Szkoda - był potencjał.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Namco ■ Gatunek: Zręcznościówka ■ Liczba graczy: 1

Pac-Man Collection

Powrót tajemniczego domokrądcy o powierzchowności dojrzałej cytryny! I to jaki! Kiedy byłem młodszy, miałem koło podwórka mały salon z automatami. Było ich tam sporo, grafika prosta, ale zabawy kupa. Najwięcej z Pac-Manem. Ech... Dziś

zaś, na GBA znów mamy PAC-MANA - cztery gry w jednej. Odświeżone tytuły ze starych automatów. Dla niewtajemniczonych podpowiem, że gra polega na chodzeniu po labiryncie i zbieraniu kropek. Kiedy zbierze się wszystkie - koniec poziomu. Po labiryncie chodzą też duszki, które polują na ciebie, ale



■ Oto PAC-MAN rozszerzony i przewijany...



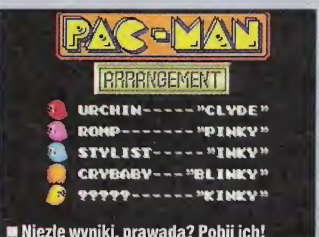
■ ...a oto klasyczny - z całą planszą.

przez pewien czas, po zjedzeniu wielkiej kropki, można je zjadać. Jest więc zwykły, prosty PAC-MAN, PAC-ATTACK, PAC-MAN ARRANGEMENT. Uch! Nawet PAC-MANIA z izometrycznym rzutem i możliwością skakania - nowatorstwo, które swego czasu wstrząsnęło miłośnikami żółtej kulki. Do każdej gry zawarte są na kartce

osobne ustawienia, a nawet tipsy! Grafika najnowszych wersji - doskonała. Aż dziw do jakich kolosalnych gabarytów można wychodować pomysł na ludzika zjadającego kropki w labiryncie. Doprawdy - wspaniały powrót do korzeni. Każdy miłośnik tamtych czasów i zręcznościówek może śmiało uderzać. ■



■ PAC-MANIA 2, najładniejsza gra.

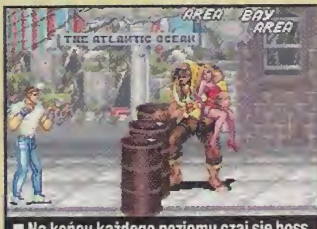


■ Niezłe wyniki, prawda? Pobij ich!

ocena 7/10

Jeśli ktoś jeszcze lubi PAC-MANA, może sprawić sobie tę grę. Reszta niech spojrzę na stronę obok.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Capcom ■ Gatunek: Bijatyka ■ Liczba graczy: 1-2 (1 cart)



■ Na końcu każdego poziomu czai się boss.



■ Chłopaki nieźle umieją się tłuc...



■ ...nawet grubas w szelkach nie ma szans.



■ Fani konsol doskonale znają gry walki.

Odgrzewania ciąg dalszy. Wygląda na to, że GameBoy Advance nie opędzi się od gier z NESa i Super NESa.

NES i SUPER NES, to stare konsole Nintendo, podłączane rzecz jasna do telewizora. Gry były niezłe, ale - co tu dużo gadać - graficznie, na dzień dzisiejszy nieciekawe. Koderzy gier zaś myślą tak: „Po co wymyślać na gwałt nowe gry, skoro grafika znów nas ograniczy. Po co robić coś od początku, skoro mamy stare pomysły. Przeróbmy je na nową konsolę”. Tak też się dzieje. FINAL FIGHT ONE, to odgrzewka tytułu sprzed blisko jedenastu lat, który ukazał się na konsolę Super NES, podbijając serca graczy. Scenariusz jest taki. W fikcyjnym mieście o nazwie Metro City zapanował gang Mad Gear i - co gorsza - uprowadził córkę byłego ulicznego wojownika, a dziś zwierzchnika władz. Ty, jako Guy, Cody lub Haggar (trzy postacie do wyboru) musisz ją teraz odzyskać. W jaki sposób? Przemierzysz całe miasto, pokonując wszystkich członków gangu. Gra podzielona

Final Fight One



■ Guy i Cody doskonale się rozumieją i pomagają sobie w trudnych momentach.

jest na misje zgodne ze strefami miasta: park, przedmieścia, itp. Fajna sprawa, bo te nowe miejsca to pretekst do zmiany klimatu gry! Każdą strefą zarządza inny boss, podwładny szefa gangu. Przyjdzie nam więc w każdej ze stref pokonać najpierw pionków: koleś z pałami,

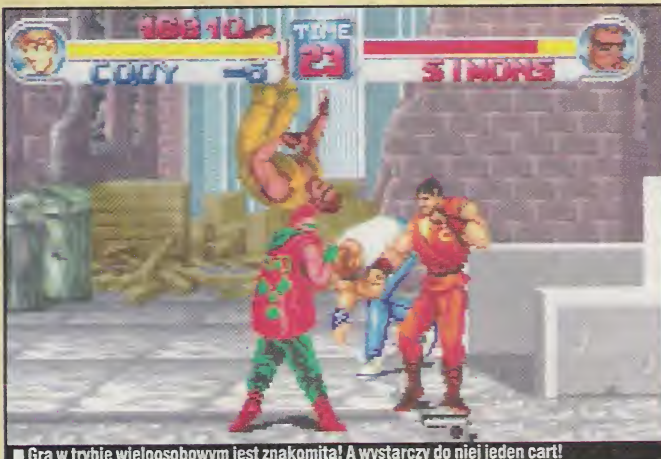
kijami, pistoletami, koktajlami Mołotowa, a nawet ninjasów! Kiedy załatwimy maluczkich, pojawia się szef danej strefy. Trzeba pokonać i jego. Kiedy uporamy się tak ze wszystkimi strefami dopiero - po oczyszczeniu terenu pojawi się sam Wielki Szef. Po jego pokonaniu odzyskujemy wreszcie upragnioną...

koleżankę. Jak widać - trzy postacie do wyboru. Każda z nich bije się nieco inaczej. A gra polega na przesuwaniu się w prawo, po ulicach miasta (widok jest z boku) i naporzaniu przeciwników. Można też rozwalić skrzynie oraz beczki, by znaleźć jakieś niespodzianki. Co to może być? Gaz-rurka, do okładania bandziorów, kanapka regenerująca energię, nóż, itp. Dodajmy do tego fakt, że każdy z zawodników ma automatyczne combo, które wykonuje się praktycznie samo, kiedy zbliżymy się do przeciwnika i mamy przepis na niezłą grę.

Jeśli mówić o grafice i dźwięku - wygląda dobrze i po krótkim treningu przemieszczasz się po poziomach jak prawdziwy władca chodników, heheh. A bez metafor - klasyka w najnowszym wydaniu. Piętno SNESA znikło - to pełnoprawna gra na GameBoya Advance. Ach! No i opcja na dwóch graczy (potrzebny kabelek!) - można grać razem i sobie pomagać, a to znacznie więcej przyjemności, niż gra samemu. ■



■ Capcom to firma, której można zaufać.



■ Gra w trybie wieloosobowym jest znakomita! A wystarczy do niej jeden cart!

Nie Fantasy, a jednak FINAL...

FINAL FIGHT miał dotąd pięć odsłon. Trzy części i dwie edycje: FINAL FIGHT GUY oraz MIGHTY FINAL FIGHT. Obrazek z FINAL FIGHT 2 macie obok. W stosunku do starych wersji zmieniło się wiele. Pierwszy FF nie miał nawet opcji gry na dwie osoby. Było znacznie mniej poziomów i mniejsze postacie. Gorsza gra nie tylko graficznie.



■ Trzech herosów: Guy, Cody i Mike Haggar.

ocena 7/10

Mało ambitna i nowatorska, ale za to świetnie wykonana gra na GBA. Fani bijatyk będą zachwyceni.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Majesco Inc. ■ Gatunek: Symulacja ■ Liczba graczy: 1

F-14 Tomcat

Symulatory na GameBoya Advance? Brzmi zachęcająco. Niestety - jeszcze nie teraz.

F-14 TOMCAT to symulator nowoczesnego myśliwca f-14, pochodzącego z serii „F”, najsilniej wyeksploatowanej chyba w różnego typu grach. W założeniach, symulator zapewniać miał możliwość stoczenia błyskawicznych pojedynków w powietrzu. Tak też i pewnie jest, z małymi wyjątkami. Brnąc przez kilkadziesiąt dostępnych w grze misji zmobilizowani zostaniemy do wzięcia udziału w różnego rodzaju zadaniach. Najczęściej polegać one będą na strącaniu wrogich samolotów, ale i zabawy z transportowcami - co nigdy do najprostszych nie należało. Traf chce, że stracamy głównie MIGI, co

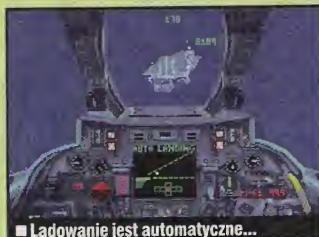
jeszcze potęguje stropień trudności misji. Ale nie wnikajmy w to, jaki rodzaj samolotu kojarzy się Amerykanom z wrogiem. Wniknijmy za to w samą grę. Na pierwszy rzut oka nie wygląda źle. Opracowanie graficzne nie pozostawia wiele do życzenia, niebo niebieskie, horyzont śliczny, mijamy czasem nawet niesforne obłoczki. Można się rozglądać na wszystkie strony, a nawet zerknąć na radar. Wspaniale! Wszystko dobrze, jeśli stoi sobie w miejscu, o czym zaraz. Na razie jednak, radośnie dodajmy jeszcze niezłe odgłosy i fakt, że cały kokpit trzęsie niczym szympanś na osie. Wszystko to robi na użytkownika kieszonoslek obłędne wrażenie.



■ Mimo efektownego obrazka gra w akcji nie wygląda zbyt atrakcyjnie.

W czym więc problem? Problem w tym, że nie sposób wygodnie grać. Brak płynności w przesuwaniu się i skalowaniu modeli innych samolotów sprawia, że bardzo ciężko jest nie tylko skończyć pojedynkę powietrzny, ale nawet go zacząć. Wyobraźmy sobie sytuację, że widzimy na horyzoncie samolot. Ustawiamy sobie celownik i zaczynamy działać. Strzelamy, oczywiście nie można bez końca, bo przegrzewa się lufa. Więc przestajemy. Samolot - nie wiedzieć czemu - rośnie do sporych

rozmiarów i znika. Kręcimy się, znów wchodzi na celownik, ale kiedy naciskamy spust, znów rośnie i znika. To jest właśnie owo niesforne skalowanie. A pamiętajcie, że trzeba jeszcze lądować, przy czym lotniskowce skalują się tak samo! Ciężko do tego wszystkiego przywyknąć. To dziwna sprawa i nie ukrywam, mnie do tej gry zniechęciła. To nie jest jeszcze widocznie czas na symulatory. Ale jeśli jesteście maniakami - może warto spróbować. Do końca zła nie jest. ■



■ Lądowanie jest automatyczne...



■ Radar pokazuje nam pozycje wrogów...

ocena 6/10

Gra nie była pisana od podstaw na GBA i powstała na bazie starej pozycji na Super Nintendo. Mogło być lepiej.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Konami ■ Gatunek: Sportowa ■ Liczba graczy: 1-4 (1 cart)

ESPN Final Round Golf 2002

Zapraszamy do naszego GameBoyowego klubu gentlemana. Dziś czeka nas partyjka golfa w doborowym towarzystwie.

Powoli zaczynam nabierać przekonania, że firmy ścigają się z wydawaniem gier na GameBoya Advance. Mówią sobie na przykład tak: „Nie było jeszcze golfa na GBA. Dobrze! Robimy golfa. Szybko, szybko! Bo ktoś przed nami go wydal”. I zasuwać. Wychodzi potem gra, która faktycznie - ma pomysł, nie ma

konkurencji, ale widać w niej niedoróbki gołym okiem. Taką grą jest ESPN FINAL ROUND GOLF 2002. Mamy do wyboru jednego z czternastu zawodników, pięć trybów turniejowych, ale i możliwość zabawy z kolegą dzięki trybowi na wielu graczy, przez kabelek (można połączyć ze sobą aż cztery konsolki). Niby zatem

wszystko ładnie, pięknie. Niestety - graficznie produkt kuleje. Dopóki mamy menu i statyczne obrazy, wygląda ładnie. Kiedy jednak konsola sili się na generowanie obrazu trójwymiarowego, zaczynają się schody. Raz jesteś w lesie, a tu nagle wszystkie drzewa znikają i stoisz w szczerym polu. „Co jest?” - myślisz - „Przecież się nie przesuwam”. A tu drzewa znów się pojawiają. Znikają następnie do połowy, potem podskakują i wiszą sobie w powietrzu. GBA ewidentnie nie radzi sobie z tym, co zafundowali mu w kodzie autorzy gry ESPN FINAL ROUND GOLF 2002. Niedobrze. Bo i pomysł świetny i zabawa krolita się niesamowita. I tory ciekawe, dopracowane. A tu nagle figa z tak błędnego powodu. Bo przecież inne gry pokazują, że jak się przyłożyć i znaleźć kruczek, to da się ominąć nie takie proste schematy, jak znikanie drzewek. Jest takie przysłowie: „Jak się człowiek spieszy...”. ■



■ Nasz zawodnik rusza się elegancko, szwankuje za to otoczenie. A szkoda.



■ Sporo zawodników do wyboru...



■ Gramy nawet przy zachmurzonym niebie.



■ Widok poglądowy - z lotu ptaka.

ocena 6/10

Pomysł dobry - w końcu wolna partia golfa idealnie nadaje się do autobusu. Ale wykonanie nieco kuleje.

■ Konsola: GBA ■ Wydawca: Nintendo ■ Gatunek: Strategiczna ■ Liczba graczy: 1-2 (1 cart)



■ Bywa tak: można stać albo strzelać.



■ To my! Oddział samobójczy... Heheh...



■ Zwykła piechota bez ciężkiego uzbrojenia i to jeszcze na drodze - oj, niewielkie szanse.



Advance Wars

Cieężko opowiedzieć czym jest ADVANCE WARS. Na obrazkach tego nie widać. Ale może spróbujemy...

ADVANCE WARS ma długą tradycję. Kiedyś występowały na GameBoya Color pod nazwą GAME BOY WARS. Teraz mamy je na GBA. AW to nic więcej jak strategia turowa. Co to znaczy? To znaczy, że najpierw ruszamy się my, a potem nasz przeciwnik (jak w szachach, albo warcabach). Mamy różne jednostki, które umożliwiają nam wykonywanie różnych działań i musimy nimi uzyskać przewagę na wyznaczonym kawałku pola walki. Jakże to są jednostki. Podzielić je można na lądowe, powietrzne i wodne. Do lądowych zaliczymy przede wszystkim dwa rodzaje piechoty. Uzbrojoną w karabiny i broń przeciwpancerną. Jednostki te, choć słabe, mogą zdobywać miasta i adaptować je, jako swoje bazy. Poza tym mamy dwa rodzaje czołgów, wyrzutnie

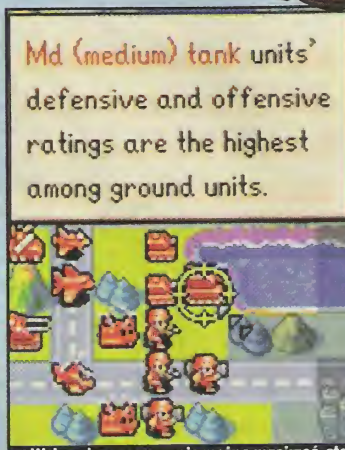


■ Owe dymiące kominy w rogach, to fabryki. Tam buduje się jednostki bojowe.

rakiet, transportowce... W wojskach powietrznych służą: helikoptery desantowe, helikoptery uderzeniowe, bombowce oraz myśliwce. Jako marynarka: łodzie podwodne, poduszkowce, kutry transportowe, niszczyciele i pancerniki. Starczy? Pewnie! Dodajmy do tego, że każda jednostka ma swoje plusy i minusy. Na przykład łódź podwodna zużywa jedną jednostkę paliwa będąc na powierzchni, ale może być atakowana przez niemal wszystkich. Może się zaś zanurzyć - wtedy zaatakują ją tylko niszczyciele i inne łodzie podwodne. Natomiast zużywa wtedy 5 jednostek paliwa. Dodajmy jeszcze do tego różne



■ Podświetlony teren, to zasięg.



Md (medium) tank units' defensive and offensive ratings are the highest among ground units.



■ W dowolnym momencie można przejrzeć statystyki jednostki, a nawet fragmentu terenu.



■ Myśliwce łakomią się na transportowca.

cechy krajobrazu. Na przykład jeśli atakujesz piechotę, która stoi w górach piechotę stojącą na łące - masz dodatkowe punkty ataku. Zabawa polega więc na zachodzeniu przeciwnika, kombinowaniu, wciąganiu w pułapki! Pisać można bez końca. Menu i klimat gry sprowadzono do konfliktu wesołej bandy dzieciaków z gburowatym generałem. Możliwość gry na kilku graczy, mnóstwo map, dodatkowe można kupować za ukończenie etapów gry. Długa szkoła: "Jak grać?", prowadzona przez sympatyczną dziewczynę. Informacje o cechach terenu i jednostkach dostępne w każdym momencie gry pod klawiszem "R". Opcje gry we mgle, podczas deszczu - wspaniała sprawa. Kiedy jednostki się atakują, obraz gry zaczyna przedstawiać sytuację na linii frontu. Jedne strzelają, drugie się bronią. A wszystko to jest tak szybkie, że jejku! Zasiadacie do tej gry i tracicie



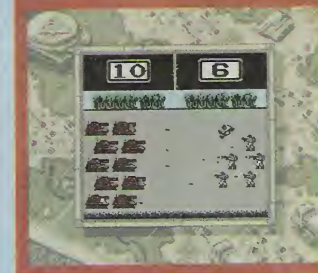
■ Helikoptery, okręty, pojazdy

dni na przechodzenie tego, co jest. A potem z błędnym wzrokiem wyszukujecie kolegów z GBA, którzy będą chcieli w to zagrać z Wami! Advance Wars jest wspaniała! Najlepsza strategia, w jaką grałem na kieszonkolki! Uderzajcie w

ciemno - nie ma najmniejszych szans, żebyście się zawiedli!

A Pan Kolorowy?

A tu obok macie obrazek z GAME BOY WARS 2 na GameBoya Color. To prawda, gra jest już dość stara, ale to w końcu babcia ADVANCE WARS, więc należy się jej szacunek. Spójrzcie, jak to potwornie wyglądało. Mapa jakaś krzywa zupełnie. Animacją można było straszyc w nocy dzieci. Ale ludzie grali, bo w tej grze kryje się prawdziwy potencjał! Ona po prostu wciąga. Sądze, że przez swoje proste, a zarazem ciekawe założenia może spokojnie konkurować z szachami.



ocena 9/10

Wspaniała gra strategiczna. Dopracowana, wciągająca... dłuuuga: jest ponad 250 map i jeszcze edytor!!!

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: THQ ■ Gatunek: Sportowa ■ Liczba graczy: 1-2

Prince Naseem Boxing

Powiedzmy sobie szczerze: boks jest trudną dyscypliną sportu do przeniesienia na prosty układ GameBoya COLOR.

Firma THQ podjęło się jednak tej próby. I trzeba powiedzieć, że nieźle im



■ Do pokonania masa przeciwników...

wyszło. Zasady podobne jak w innych grach tego typu. Wybieramy jednego z dostępnych zawodników, w jednej z trzech dostępnych wag - lekkiej, średniej i ciężkiej. Mamy ranking zawodników i wyzwywanie na pojedynki coraz lepszych, docieramy (lub nie) do szczytu. Oczywiście samo wyzwanie nie jest zbyt proste. Nie można mierzyć za wysoko, bo przeciwnik nie będzie chciał z nami walczyć. Za nisko też nie, bo szkoda czasu - kariera boksera nie jest za długa. Wreszcie - nie zawsze wybrany przez nas przeciwnik ma czas. Często ma już umówiony mecz z

kimś innym i musimy czekać na swoją kolejkę. Ciężka sprawa. W międzyczasie jednak można poddać się treningowi. Jeśli chodzi o stronę graficzną - PRINCE NASEEM BOXING zaskakuje całkiem zgrabnym wykonaniem. Postacie są animowane i wreszcie nie wyglądają jak zapalki, na które ktoś ponawiał stare szmaty. Teraz bokserzy nabrali właściwej dla swojej wagi masy. Fajnie. Jednakże, pomimo tylu starań że



■ Tak oto widok czeka na grającego...

strony autorów gry, wciąż odnoszę wrażenie, że gra jest dość schematyczna i losowa. Mało ciosów, niespecjalnie widać co się dzieje. Jeszcze długa droga przed nami. ■

ocena 6/10

Widać że coś się dzieje, ale to jeszcze cały czas nie to. Czy Street Fighter Alpha będzie jedyną dobrą bijatyką na GBC?

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Titus ■ Gatunek: Przygodówka ■ Liczba graczy: 1

Xena Warrior Princess

Xena wreszcie trafiła na ekraniki naszych konsol. Ale nawet tu nie poradzi sobie bez Herkulesa.

XENA: WARRIOR PRINCESS działa dokładnie na tym samym silniku graficznym,



■ Ksenia radośnie popłyła po świecie.

co HERCULES, wydany także przez firmę Titus. Ma jednak inne przygody. W końcu jest kobietą, prawda? Xena jest wojowniczką księżniczką i podróżuje po świecie karcąc złych i pomagając dobrym. W grze dzieje się dokładnie to samo. Zbieramy sobie uzbrojenie i za jego pomocą brykamy sobie beztrosko, tnąc na prawo i lewo. Roboty jest sporo - szesnaście zadań zleczanych nam przez napotkanych-uciemiężonych. Nie to jednak zasługuje na uwagę, w przypadku XENY. Ważne są dwie rzeczy. Pierwszą z nich jest to, że w czasie całej gry będziemy obserwować główną bohaterkę z

kilku różnych rzutów kamery. Na początku na przykład widzimy ją izometrycznie - z góry i lekko z boku. Potem zaś z boku, itp. Fajny pomysł, gdyż umożliwił wprowadzanie elementów różnych gier. Są więc elementy przygodowe, platformkowe, a nawet wyścigowo-zreżnościowe. Drugim elementem wartym wzmianki jest to, że jeśli zbliżymy do GBC, w którym załadowaliśmy XENĘ drugiego GameBoya z HERCULESEM, to kieszonolki



■ Księżniczka umie także pływać...

skomunikują się przez port podczerwieni i w XENIE odkryją się nowe poziomy, dotąd niedostępne. Fajny patentek. Jeśli macie więc kolegę z GBC, namówcie go na którąś z tych gier, a sami kupcie drugą. Zabawa będzie pełniejsza. ■

ocena 6/10

Kolejna licencja i kolejna całkiem sympatyczna gra. Mamy nadzieję, że serial powróci na ekrany telewizorów.

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Activision ■ Gatunek: Platformówka ■ Liczba graczy: 1

Stuart Little - The Journey Home

Gadająca myszka znów spróbuje ukraść nasze serca!

Nie będzie to jednak tym razem proste. STUART LITTLE: THE JOURNEY HOME jest grą, której bohater został żywcem przeniesiony z filmu, który



■ Etap z samochodzikiem jest fajny!

niedawno zaszczycił ekrany naszych kin, pod tytułem „Stuart Malutki”. Historia opowiada o gadającej myszce, która zaadaptowana zostaje przez ludzką rodzinę i w końcu tak się



■ A oto pan Malutki w drodze do domu.

z nią żywa, że uznana zostaje za jej pełnoprawnego członka. Słodka historia. Tymczasem gra na Game Boya COLOR miała bezpośrednio nawiązywać do scenariusza filmu. Tak się też dzieje. Choć - przyznać trzeba, że czasami trudno zorientować się w nawiązaniach. Gra jest bowiem platformkiem i przez większość czasu Stuart po prostu rażno przeskakuje z jednego krańca poziomu na drugi, w różnej scenografii. Całość nie jest brzydka. Wręcz przeciwnie - jest nawet dość wyraźna i sprawnie narysowana. Na plus dla autorów liczy się fakt, że co



■ Niezbyt piękny ten Stuart, prawda?

jakiś czas trafia się poziom wyścigowy - tak jak w filmie. A to myśzek jeździ samochodzikiem, a to pływa żagłoweczką. Super. Poziomów jest w sumie osiem. To akurat taka liczba, żeby dla średnio zacieklego gracza starczyło na trzy dni. Za mało, prawda? Ano właśnie. ■

ocena 6/10

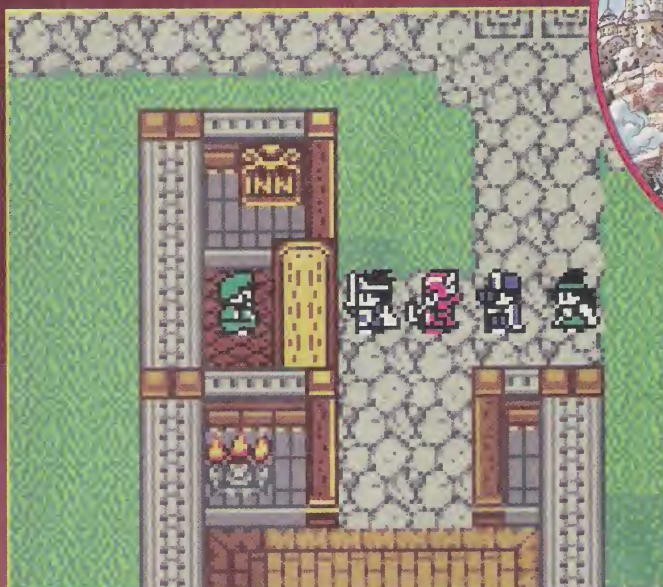
I jeszcze jedna gra na podstawie filmu - prawdziwa plaga, czy co? Taka sobie. Są lepsze platformki.

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Enix ■ Gatunek: przygodowa /RPG ■ Liczba graczy: 1

Dragon Warrior III

DRAGON WARRIOR III uderza, zmiatając wszystko ze swojej drogi.

Urodziłeś się w małej rodzinie w małym miasteczku. Dorastałeś sobie beztrosko, by któregoś dnia obudzić się z przeświadczeniem, iż szykuje się w Twoim życiu jakaś wielka zmiana. Zaraz też pojawiła się Twoja matka, która wieszowała Ci szesnastych urodzin i powiedziała, że król także chce Ci ich powinszować. Idziesz więc do zamku, a tam okazuje się, że urodziny nie były jedynym powodem, dla którego wezwał Cię król. Jesteś mianowicie potomkiem słynnego wojownika Ortegi, który swego czasu wyruszył na podbój Świata Ciemności. Chciał bowiem pokonać przywódcę armii mroku - Demon Lorda. Niestety - przepadł. Ty, jako jego potomek, zobowiązany byłeś przez cały czas do dokończenia jego dzieła. Czekano tylko, aż uzyskasz szesnaście lat, gdyż ten wiek jest wiekiem dojrzałości w owej krainie. Oto więc zaczynamy grać w momencie, w którym wyruszasz na podbój złych krain. Tak wygląda wstęp do gry DRAGON WARRIOR III. Gra jest typowym eRPeGiem. W przypadku innych konsol nie byłoby może w



■ W gospodzie można posilić się i odpocząć, aby nabrać sił. Tutaj także zapisujemy stan gry.

tym nic dziwnego, ale w przypadku GBC ma to faktycznie wielkie znaczenie z tego prostego powodu, że gier tego gatunku mało jest na kieszonolki. Zaczynasz więc całą przygodę od skompletowania drużyny i wyruszasz na podbój. Świetna sprawa. Za znalezione przedmioty możesz uzbrajać się w rodzinnym miasteczku, możesz kupować i rozdawać członkom drużyny swoje znaleziska. Na swojej drodze spotkasz blisko 150 różnych potworów, z którymi stoczysz walkę. A napotkane i tworzone postacie mogą mieć dziewięć klas zawodowych. O tworzeniu postaci można w przypadku DRAGON WARRIOR III mówić wiele. Bo jest to

Enix	Ryan	Cito	Sami
H107	H151	H156	H146



VenomToadA
attacked!

■ Ekran walki jest dość klasyczny.



I don't remember
abducting you...

■ Gra obfituje w ciekawe zwroty scenariusza i mnóstwo, naprawdę mnóstwo rozmów.



*: Your father was
a brave hero!

■ ...ale ja przecież chcę tak jak tata!

metoda bardzo nowatorska. Po pierwsze zaraz po uruchomieniu gry, stajesz przed serią pytań, które odpowiedzieć mają na pytanie: „Jakim jesteś graczem?”. Pytają Cię na przykład, czy wolisz używać broni białej, czy czarów. Czy będziesz raczej kupował ekwipunek obronny, czy ofensywny? Czy lubisz wkraczać w nieznanne, czy najpierw wszystko zbadasz? I gra, później dostosowuje się do Ciebie tak, żeby



■ W pewnej chwili król daje nam swój statek.



Stara szkoła



Całkiem niedawno mieliśmy do czynienia z odświeżeniem gry DRAGON WARRIOR I i II na GameBoya COLOR. Otóż obie gry wyszły na jednym cartcie i można je już nabyć w sklepach. Choć grafika jest przystawowa - żdziebko gorsza od DWIII, to zabawa z poznawania scenariusza ta sama. Wartym podkreślenia wydaje się fakt, że wydarzenia opowiadające historię w DRAGON WARRIOR III mają miejsce przed częścią I i II. Warto więc zacząć od tej właśnie części.

było Ci jak najwygodniej grać. Niezle, co? Swoją postać możesz wybrać, jako jedną z dziewięciu klas zawodowych. Zostaniesz wojownikiem, mistrzem sztuk walki magiem, kupcem, blazniem, itp. Oczywiście dzięki swojemu początkowemu wyborowi będzie Ci potem łatwiej podejmować jedne akcje, a trudniej inne. Fajna sprawa. Jeszcze słów kilka o grafice. Doskonała! Żadnych wyżyn rozdzielczości, ale po prostu świetnie pomyślane pejzaże, klimatycznie ukazane za pomocą prostych technik! Wiele powinno się uczyć od chłopaków z Enixa! Doprawdy wydaje się, że wystarczyło trochę pomyśleć. Na odchodnym powiem Wam tyle: gra jest wzorowa. Wspaniała, wciągająca i dłuuuuga - czterdzieści godzin! Polecamy!!! ■

ocena 9/10

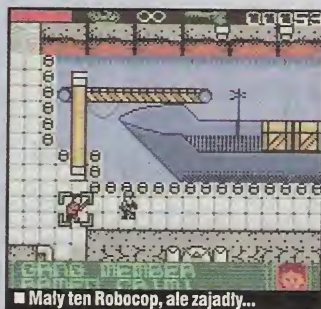
Chyba najlepsza - obok Pokemona i
Magi-Nation - gra RPG na GameBoya
Color. Nad czym tu się zastanawiać?!

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Titus ■ Gatunek: Strzelania ■ Liczba graczy: 1

Robocop

ROBOCOP - proste założenia, prosta gra. Nieźle wykonana, choć momentami...

Ano właśnie. Gra ROBOCOP jest produktem naszej rodzimej firmy Mirage Interactive i jeszcze pewnie nie raz o niej usłyszymy. Obywatelski obowiązek każe nam sądzić tę grę pozytywnie, jednakże kilka zastrzeżeń od razu ciśnie się na myśl. Gra opowiada rzecz jasna o przygodach Robocopa, bohatera słynnej serii filmowej o policjancie, którego dosłownie wsadzono w pancerz robota. Gra, kierowana



■ Mały ten Robocop, ale zajadły...



■ ...i fuje ma nieźle. CyborgView aktywne.

przez ramy filmu, oczywiście opowiada o tym samym. I - powiedzmy sobie szczerze - niewiele się od filmu różni. Gra w ROBOCOPA polegać będzie głównie na chodzeniu i rozwalaniu wszystkiego. Innymi słowy jest to strzelanka. Dlaczego zatem piszemy o tym z wyrzutem? Otóż gra ma małeńkie postacie i ciekawe scenerie. Dorobione ciekawe przerywniki, które prezentują się wręcz komiksowo, aż się chce sądzić, że to

nie jest strzelanka. Bo jak strzelać do takich małych ludzików? Jak chodzić między labiryntami bogatej scenografii, tylko po to, żeby kogoś zastrzelić? Ech... Czepiamy się? Być może trochę, ale naprawdę wątek przygodowy uczyniłby z tej gry hit. A samo strzelanie jest nieco nudne. Po wtóre: dlaczego przeciwnicy pojawiają się w miejscach, w których już ich zabiiliśmy i wyszliśmy na chwilę. To irytujące zjawisko. W rasowych strzelankach znikają, lub leżą w miejscu, jak rasowe trupki. Jeśli jednak spojrzeć na ROBOCOPA, jak na zwykłą strzelankę, okaże się, że jest tu znacznie więcej, niż w zwykłym tytule tego typu. Są małe zadania, kombinowanie, zbieranie. Nie mogę się jakoś tej myśli natężyć pozbyć... Czyli jak? Gra - jako strzelanka - z małymi potknięciami jest bardzo dobra. Spore wyrazne

lokacje, ciekawie zaplanowane. Postacie, choć nie największe, to jednak widoczne. Komu taką grę byśmy polecili? Na pewno miłośnikom strzelania i ROBOCOPA. Ale także po trosze miłośnikom dobrych gier. ■



■ Przeciwnicy są zajadli, a on sam...



■ ...bądź prawie sam. Ciekawe, czy to Polka?

ocena 6/10

Raczej dla miłośników filmów o blaszanym pudle nie pozbawionym ucuć. Acha - to polska gra!

■ Platforma: GameBoy Color ■ Wydawca: Titus ■ Gatunek: Strzelania ■ Liczba graczy: 1

Top Gun Firestorm

Oto TOP GUN w zupełnie nowym wydaniu. Latanie samolotem, jak jazda samochodem.

TOP GUN FIRESTORM, to dość nowatorski pomysł, zarówno jeśli mówić o lotnictwie światowym, jak i grach na GameBoya COLOR. Gra opiera się na tytule znanego filmu, do którego wyły swego czasu Wasze starsze siostry, opowiadającego o dzielnych amerykańskich pilotach. Fabuła filmu kulała na każdym kroku, ale nic to. W wyciu to nie przeszkadza. W każdym razie dziś mamy grę. Gra polega oczywiście na lataniu samolotem i strącaniu co popadnie. Właściwie, to ten opis nie oddaje dobrze charakteru gry. Zaczniemy więc inaczej. Wyobraźcie sobie małeńki,



■ Start z lotniskowca - niczym w filmie!

krasnorudkowy samolot wpuszczony do pudełka po butach. On nie może z tego pudełka wylecieć nad krawędź, ani nie może obniżyć pułapu, bo uderzy w ziemię. Acha - nie może uderzyć także w ścianki pudełka. No dobra. W pudełku są też różne inne pojazdy. Czołgi, transportery, itp. Są też bazy przeciwników (jakichś innych krasnorudków). A my sterujemy nad pudełkiem i przyglądając się temu wszystkiemu, sterujemy samolotem. Odczucia po testach tej gry mamy doprawdy różne. Po pierwsze ładna, wyraźna grafika. Ciekawe poziomy. Fajne pomysły na misje. Ciekawa oprawa menu. A z



■ Kolorowe lokacje dorabiają przysłowiowych uszu. Szukujemy rakiet na zielonego koleżę...

drugiej strony wrażenie pudełka i fakt sterowania samolotem jak samochodem, to coś doprawdy... nieswojego. Jednakże podkreślić muszę, że jeśli milcząco zaakceptujecie te założenia, gra się całkiem przyjemnie. Nie przeszkadza fakt, że drzewa wybuchają jak skrzynie z

granatami, że czołgi są niemrawe, że bazę da się rozwalić z karabinu. Spokojnie. Zaczynasz się po prostu bawić. Tak sobie teraz pomyślałem, że gdyby zamiast odrzutowca zrobili skutery, na przykład z Gwiezdnym Wojem Heh... No cóż. Niemniej - fajna zabawka. ■



■ Tą chatkę pustelnika też można spalić.

ocena 6/10

Ciekawy pomysł i całkiem fajne wykonanie. Szczegółowa grafika i sporo strzelania. Wybór należy do was!

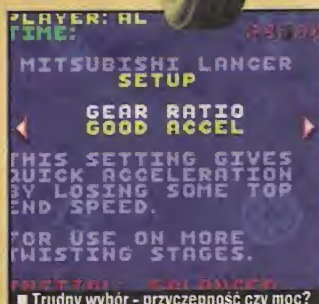
■ Konsola: GBC ■ Wydawca: THQ ■ Gatunek: Wyścigi ■ Liczba graczy: 1

COLIN stworzył klasę sam dla siebie. To wspaniała, wciągająca gra! I wreszcie rajd na GameBoya, który do czegoś się nadaje...

Oj, długo trzeba było czekać na COLINA na GBC. Już dawno pojawił się na Playstation i od razu okazało się, że jest w pierwszej lidze rajdów na tej konsoli. W wersji na GameBoya COLOR COLIN MCRAE RALLY jest nie tylko w pierwszej lidze. On ją wręcz sam tworzy. Zaczniemy może od tego, że COLOR COLIN MCRAE RALLY, to wyścig samochodowy, który toczy się na drogach i bezdrożach najbardziej malowniczych państw świata. Co urzeka w tej grze? Przede wszystkim projekty torów. Sześć tras przeniesiono prosto z wersji na Playstation. Oczywiście graficznie różnią się znacznie, ale jak na GameBoya COLOR wyglądają rewelacyjnie i są perfekcyjnie zaplanowane, żeby maksymalnie podnieść poziom adrenaliny we krwi. Tak dobrze zrównoważonego stosunku prostych do zakrętów nie widziałem już dawno w



■ Kolejny ostry zakręt... I gaz do dechy!



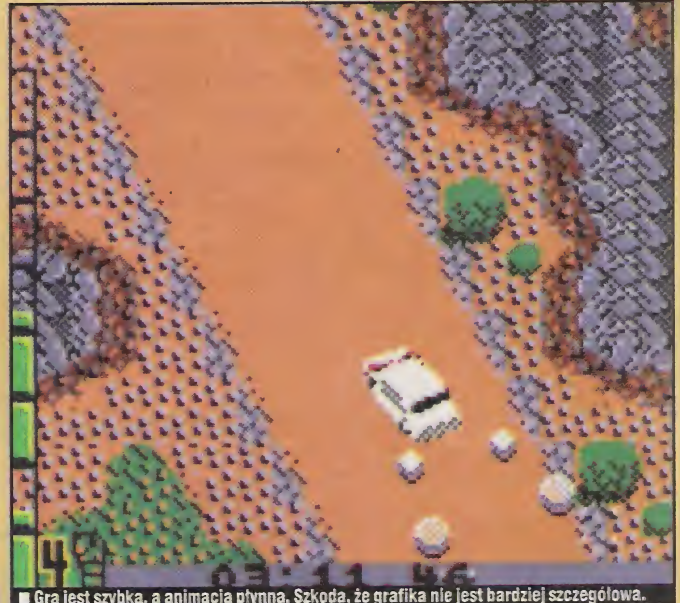
■ Trudny wybór - przyczepność czy moc?

Colin McRae Rally



■ Przed nami nowa trasa i nowe wyzwanie!

wyścigach - no ale to przecież prawdziwe trasy, a te muszą być ciekawe. Wspaniałość! A co wtedy się dzieje z samochodem? Hoho! Zarzuca go na ostrych zakrętach tak, że nie raz wyładować można w krzakach. Na górkach i dolkach samochód podskakuje, niczym chomik na rozgrzanym blacie! A to aż czuć, bo kiedy samochód jest w powietrzu nie można nim kierować! Na piaszczystych trasach, za naszym pojazdem unoszą się i kotłują tumany kurzu i pyłu z drogi, niczym na przekazie telewizyjnym. O rajdu - naprawdę można zapomnieć, że to GameBoy COLOR! Niezapomniane przeżycia. Po wtóre - głos pilota. A to już wręcz nieprawdopodobne. Pilot - koleś, który normalnie, podczas wyścigu siedzi obok Ciebie w samochodzie i spogląda w zapiski i mapę, tym razem cały czas nawija o tym, co się dzieje na trasie. Lekki zakręt, cięższy, ile stopni, co z samochodem. To aż niesamowite. Powiem szczerze, że myślałem z początku, iż takie gadanie - choć fajnie brzmi - przydaje się w tego typu grach jak piąte koło u wozu. Jednakże po dłuższym czasie



■ Gra jest szybka, a animacja płynna. Szkoda, że grafika nie jest bardziej szczegółowa.

grania, kiedy przywykłem i nauczyłem się z tej nowinki technicznej korzystać, okazało się, że system spisuje się doskonale! Wreszcie zatem mamy wyścig, w którym odnajdą się fani samochodowych rajdów. Doskonale wykonany, pomysłowy i wciągający. Na plus zdecydowanie się liczy szybkość tej gry, projekty torów i praca pilota. Superek! Na minus... Cóż - może czasami zbyt szybki i ciężko się gra. Trzeba sporo treningu. Pozostaje jednak pytanie, czy gdyby autorzy uczynili wyścig ów nieco wolniejszym, nie okazało by się, iż można go skończyć w jeden wieczór? Nie o to tu chyba chodziło. Z tego co autorzy gry mówią sami - najbardziej zależało im na oddaniu klimatu tego rodzaju wyścigów. A one naprawdę są trudne. Stąd też pewnie COLIN jest taki, a nie inny. Jednak nic to - zabawa jest przednia i naprawdę polecamy ten tytuł. ■

A co to za pan?



Kim jest człowiek, który firmuje swym nazwiskiem najlepszy rajd na GameBoya Color? Otóż facet ten jest największą rajdową sławą Wielkiej Brytanii i aktualnie jeździ Fordem Focusem (nawiasem: Ford, przez swą popularność, zwany jest Fiatem Ameryki). Colin jest także zapalonym narciarzem i surferem. Ma także własny helikopter, którego uwielbia pilotować. Facet lubi ryzyko! Urodził się ósmego maja 1968 roku, po raz pierwszy wziął udział w wyścigu mając 18 lat. Do dziś uczestniczył w ponad setce wyścigów, wygrał dwadzieścia. Mieszka w Monako, bo tam są niskie podatki.



■ Na szczęście pojawiają się znaczki pilota.

ocena 9/10

Wszystkie próby stworzenia dobrego wyścigu na GBC błędą przy COLINIE. Fani rajdów będą zachwyceni!

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: THQ ■ Gatunek: Zręcznościowa ■ Liczba graczy: 1

Aliens Thanatos Encounter

Według obietnic producentów w Thanatos Encounter miały być miejsca i postacie z Obcego 4. Rzeczywistość - jak to często bywa - jest inna. Gra ma najwięcej wspólnego z filmem Obcy II. I bardzo dobrze.

Na nasze rozkazy czeka pięciu różniących się statystykami komandosów, a naszym zadaniem jest ocalenie załogi frachtowca Thanatos. Od czego ich ratujemy? Od Obcych, oczywiście. Od rozszalałych bestii mordujących w mgnieniu oka wszystko, co tylko się rusza... I właściwie w tym miejscu kończą się rzeczy, które można o tej grze powiedzieć obiektywnie. Po włączeniu konsolki oglądamy fajne intro, wybieramy koleżkę, rozpoczynamy pierwszą misję i... Giniemy w starciu z drugim lub trzecim potworem. To powtarza się przez następne dziesięć prób. Obcy są diabelnie szybcy, kręcą się jak nie powiem co w przereblu, a celować prawie się nie da. Energii ubywa w absurdalnym tempie, a broń (na początku pistolety i shotgun) szybkostrzelnością dorównuje muszkietom. Padaczka, myślę!



■ Niebezpieczeństwo czyha wszędzie...



■ Ostra jatka już od samego początku.

Ale jak to ktoś kiedyś powiedział, „błogosławieni cierpliwi”. „Dać jej szansę!” zakrzyknąłem więc i przebrnąłem pierwszy poziom, poczułem się wreszcie w system prowadzenia ognia i w końcu to robale zaczęły umierać, a nie moi dzielni chłopcy. Z każdą chwilą gra nabierała coraz większych rumieńców, a ja z coraz szybszym tętnem wkraczałem w słabo oświetlone korytarze Thanatosa. Zadanie nie jest łatwe - 12 pokładów pełnych obcych może postawić włosy na plecach nawet największemu twardzielowi! Tu jednak pojawiają się kolejne seki. Niestety - cel misji jest właściwie wciąż ten sam: zabicie wszystkich Obcych, i w pewnym momencie zaczyna to nużyć. Brak tu też poczucia tego desperackiego heroizmu, który towarzyszył bohaterom Obcego II, bo gdy pojawiają się cięższe karabiny, gra zmienia się w zwykłą



■ Na Sulaco był tylko jeden potworny Obcy, na Thanatosie są ich setki... Jeśli nie tysiące!



■ Kilka rysunków wprowadza nas w klimat.

dezynsekcję. W sumie weźmiemy w umiędzone łapy 12 rodzajów broni, w tym znane z filmów. Można trzymać dwie bronie jednocześnie - po jeden w ręce. Wykonanie nie zachwyca. Niemniej trzeba przyznać, że to kawał dobrej, rzemieślniczej roboty. Lokacje są starannie wykonane dość zróżnicowane i bardzo klimatyczne, Obcy szybcy i głodni, a sama gra ma wiele miodu. Gra nie jest krótka. Po tym wszystkim pewnie nie wiecie co myśleć o tej grze (ja też - hehe). Jako fan Alienów nie mam wątpliwości, że było warto i dla miłośników tematu to obowiązkowa pozycja. Dla pozostałych graczy będzie to miła strzelanka, jeśli nie macie niczego innego w planach. Ale uwaga - trudna strzelanka. ■



■ Giwera w każdą rękę i hajda na nich!



■ Fani konsol doskonale znają gry walki.

Trzy rady kaprała



- # Wybieraj zawsze najszybszego żołnierza (największa wartość speed), od Obcego twardszy nie będziesz, a tak chociaż uciekniesz.
- # Zachowuj dystans od przeciwnika, to oni mają zęby i chcą ich użyć.
- # Dopóki nie zdobędziesz miotacza płomieni, lepiej mieć pod ręką detektor ruchu, niż dodatkową broń, cieżko prowadzić skuteczny ogień, a tak chociaż widzisz, co jest przed tobą

ocena 6/10

Bardzo ostra, trudna i wymagająca strzelanina tylko dla miłośników gatunku. No i dla fanów Obcych.

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: THQ ■ Gatunek: Przygodowa ■ Liczba graczy: 1

The Simpsons - Treehouse of Horror

Ależ to by była gra, gdyby była choć odrobinę dłuższa!

SIMPSONS: NIGHT OF THE LIVING TREEHOUSE OF HORRORS, to przygodowo-zręcznościowa gra o Simpsonach, swego czasu najpopularniejszej kreskówce w Europie. To Simpsonowie właśnie uważani są za pierwowzór wszystkich koślawych filmów i parodii rzeczywistości, jakich teraz porobiło się mnóstwo. Tym razem w Simpsonach zwiędziemy ich koszmary sennie. Jest ich siedem i siedmiokrotnie będziemy musieli przebrnąć przez świat, który roi się od niespodzianek. Są tak super, że nie pohamuję się chyba, żeby wam nie opowiedzieć. Pierwszy ze światów, to Bad Dream House. Śni się on Bartowi Simpsonowi. Jest to nawiedzony dom, w którym wszystkie sprzęty

zaczynają latać i atakować ludzi. Trzeba doprowadzić sprawę do porządku. Drugi poziom, to Flying Tonight. Maggie została zmieszana z muchą i teraz lata po całej kuchni, unikając pszczoł, pułapek i ślimaków, które na nią polują. Poważna sprawa. Trzeci koszmar, to Plan 9: From Outer Springfield. Wszyscy sąsiedzi zamienili się w zombiaki i Marge musi przedostać się do domu przez tłum zielonych ożywieńców. Bue. Kolejny poziom, to Vlad All Over. Pan Burns okazuje się być Władcą Ciemności. Homer trafia na ślad jego kryjówki i ma szansę unieszkodliwić go raz na zawsze. Dalej czeka nas Nightmare Cafeteria. Pięcioro maluchów zniknęło ze szkoły. Lisa wpada na trop spisku nauczycieli,

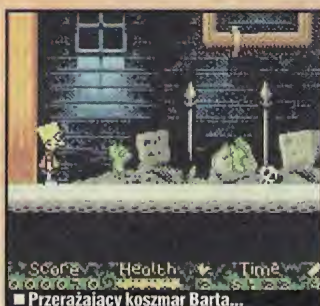
którzy pożerają uczniów. Czy zdąży przed obiadem uratować swoich znajomych? Przedostatni sen, to King Homer. Homer zmienia się w wielką małpę i musi znaleźć drogę na Empire State Building, żeby porwać tam swoją wybraną Marge. Heheh.... Ostatni sen, to If I Only Had A Body. Pan Burns zabrał Homerowi ciało i wsadził mózg w robota. Homer szuka swoich części, hehe... I jak? Fajowe, nie? Jedyna wada - tylko siedem poziomów!!! Ech. Za to siódemka w ocenie. ■



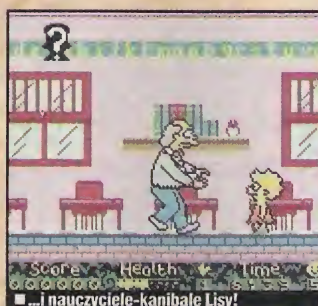
■ Homer vs Armia Ciemności...



■ Marge kontra zombiaki!



■ Prerażający koszmar Barta...



■ ...i nauczyciele-kanibale Lisy!

ocena 7/10

Everybody on the stage DO THE BARTMAN! Dajcie spokój, najlepszy serial rysunkowy na ekranach GBC!

■ Platforma: GBC ■ Wydawca: Activision ■ Gatunek: Sportowa ■ Liczba graczy: 1

Mat Hoffman's Pro BMX

Rowerki! Skoro nie TONY HAWK..., to może MAT HOFFMAN?

Tak, tak - nie trzyjcie oczu. TONY HAWK'S PRO SKATER ma naprawdę godnego przeciwnika. Okazał się nim tym razem właśnie MAT HOFFMAN'S PRO BMX. Całość gry opiera się o idee

przeniesienia zawodów rowerowych na małe ekrany. Skorzystano z nazwiska Mata Hoffmana, bo wiadomo - dobre nazwisko ciągnie za sobą zawsze tłum wielbicieli, którzy z miejsca kupią produkt. Jak Colin

McRae, Tony Hawk albo Adam Malysz, który sprzedał (sam o tym nie wiedząc) grę o skokach narciarskich. Zatyłutowano ją tak nieoficjalnie i sprzedała się na pniu. Sprytna strategia. Wracając jednak do samej gry - nie potrzeba jej nazwiska, bo sama w sobie jest produktem niezłym. Co oferuje graczowi? Przede wszystkim ośmiu zawodników do wyboru, każdy charakteryzujący się odmiennymi parametrami, przez co możemy wybrać sobie postać najlepiej odpowiadającą naszym umiejętnościom. W takiej sytuacji na początku wybiera się raczej postać, która dobrze trzyma się toru, a nie jest mistrzem tricków, bo wiadomo, że tricków nauczymy się później, a na początek byle się nie wywalać. A skoro przy trickach jesteśmy, to owszem - jest ich trochę, a dodatkowo można zbierać punkty zawieszane nad rampą. Ciekawa rzecz, bo nie od razu wszystko wychodzi i potrzeba nieco treningów. A kiedy już się natrenujesz, to naprawdę widać, co wyczynia pod niebem Twoja postać. Choć gra nie jest niczym więcej jak ulepszoną starą, znaną ROAD CHAMPS BMX, cieszy



■ Rampa, na której będziemy harcować.



■ To bez wątpienia najlepszy BMX na GBC!



■ Ładna i dopieszczona grafika zawsze cieszy oko. Taka właśnie jest w tej grze.

ocena 8/10

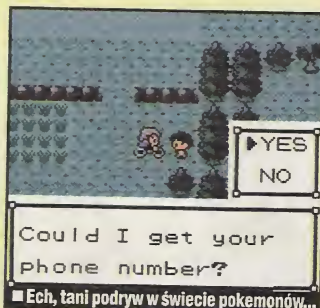
Mat Hoffman firmuje swym nazwiskiem całkiem zgrabną i udaną pozycję. Dla miłośników sportów ekstremalnych.

■ Konsola: GBC ■ Wydawca: Nintendo ■ Gatunek: Przygodowa ■ Liczba graczy: 1

Pokemon Crystal

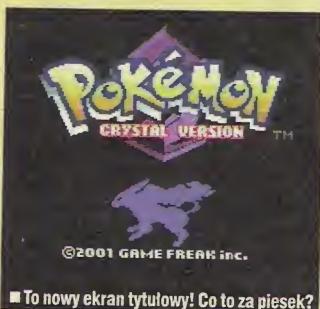
Oto nowy Pokemon, który ukazał się z jednego tylko powodu... Nie wiecie jakiego? Przeczytajcie tę recenzję.

Gdyby doszukiwać się zmian, można by pewnie powiedzieć, że Pokemon Crystal jest najmniej nowatorski ze wszystkich dotychczasowych części. Zaczniemy jednak od początku. Założenia są te same. Żyjesz w świecie Pokemonów, w którym Pokemonami nazywa się zwierzątki. Zwierzątki te można hodować jako domowe maskotki albo szkolić do walki. Do walki szkołą je trenerzy pokemonów. Trenerzy mają dwa cele w życiu: złapać wszystkie rodzaje pokemonów i zostać najlepszym, niepokonanym trenerem tych stworzeń. Tak oto dochodzimy do scenariusza. Ten polega zaś na tym, że przemierzamy bezkresy pokemonowego świata, wcielając się w jednego z początkujących trenerów. Rośniemy w siłę walcząc w pojedynkach z innymi trenerami, a także zbierając doświadczenie i łapiąc stworki. Ot i



■ Ech, tani podryw w świecie pokemonów...

wszystko. Wędrujemy. Docieramy do miasta. Ktoś mówi nam, że gdzieś opodal występują rzadkie pokemony. Idziemy, łapiemy. Wracamy do miasta i chcemy iść dalej. Oddajemy przedtem nasze pokemony do „serwisu”. Uzdławiają je. Wyszukujemy miejscową salę treningową mistrzów Pokemonów. Walczymy z lokalnymi mistrzami. Pokonujemy ich. Idziemy dalej. Tak to się toczy. Gdyby porównywać wersję CRYSTAL do poprzedniczek, trzeba by powiedzieć, że najbardziej podobna jest chyba do POKEMON GOLD i SILVER. Doprawdy niewiele się od tamtego czasu zmieniło. Do najważniejszych zmian można zaliczyć fakt, że POKEMON CRYSTAL obsługuje urządzenie zwane Mobile Adapter - jeśli nie wiecie co to, spójrzcie do ramki. Właściwie powiada się, że POKEMON CRYSTAL powstał tylko po to, żeby móc włączyć do życia Pokemaniaków Mobile Adapter. Z jednej strony to straszne, jak autorzy bezwzględnie bazują na drogich przecież nowościach. Z drugiej jednak strony ciekawi jesteśmy ile będzie można z tego urządzenia wycisnąć. Wygląda jednak na to, że jeszcze trochę się pociekawimy, gdyż MA ma zapewnioną pozycję jedynie w Japonii. O Europie nic jeszcze nie wiadomo. Trzymamy kciuki. Inną nowością jest opcja gry jako chłopiec albo dziewczynka. Dziewczynka ma różną od chłopca zawartość plecaczka - wiadomo. I generalnie gra nią nieco się różni. Innym nowatorstwem jest nowy wygląd i układ graficzny



■ To nowy ekran tytułowy! Co to za piesek?

Mobile Adapter



Mobile adapter, to przystawka wymyślona specjalnie z myślą o graczach w POKEMONA, ale pewnie znajdzie zastosowanie i w innych rodzajach gier na GameBoya Color oraz GB Advance. Mobile Adapter wygląda jak małe pudełeczko na przewodzik, którego jeden koniec podłączany jest do GameBoya, a drugi do telefonu komórkowego. Domyślcie się już pewnie po co go stworzono. Ma on umożliwić wymianę Pokemonów przez telefon komórkowy, a w przyszłości może i grę!



■ ... i podciągnięta animacja pojedynków.



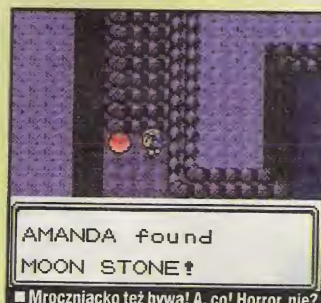
■ Arni dzwoni, trzeba odebrać telefon. Może chce się umówić z nami do kina? Na lody?

Pokegears. Dodajmy sobie oczywiście do tego poprawioną grafikę podczas walk pokemonów i mamy gotowy obraz gry. Czyli co? Właściwie zmian niewiele. Rzecz by można, że są kosmetyczne. Ale z tego co wiem wielu z Was przeszło już grę Pokemon Gold i Silver.

W takim razie z czystym sumieniem polecam POKEMON CRYSTAL. To stary, dobry POKEMON, który na pewno Was nie zawiedzie, a dodatkowo ma kilka nowych opcji. Bez wątplenia zaś jest to najładniejsza część POKEMONA, jaka dotychczas się ukazała. ■



■ Oto właśnie słynna crystalowa nowość.



■ Mroczniacko też bywa! A, co! Horror, nie?

ocena 9/10

Poprawiona grafika i możliwość wyboru płci powinny ucieszyć wszystkich pokemaniaków. Ale zmian niewiele...



POKÉMON

Tajemnice gry karcianej™

Pokémonia atakuje! Są gry na GameBoya, jest serial telewizyjny i film kinowy, czapeczki, koszulki i tazos... Jest także doskonała gra karciana!

CO TO SĄ KOLEKCJONERSKIE GRY KARCIAŃE I CZY WARTO W NIE GRAC?

Idea kolekcjonerskich gier karcianych jest bardzo prosta i wszystkie ich rodzaje opierają się o ten sam schemat.

Po pierwsze: są różne rodzaje kart. Zagranie ich podczas gry wywołuje różne efekty.

Po drugie: każdy gracz ma swoją talię, którą składa z różnych rodzajów kart.

Po trzecie: Im lepiej dobrać karty, im lepiej będą one ze sobą współpracować, tym większa szansa na zwycięstwo. W przypadku gry pokémon – są np. karty typu: pokémon i pokémonów jest tu kilkanaście rodzajów. Trzeba wyszukać te, które najbardziej ci pasują. Sztuka polega na tym właśnie, by złożyć jak najlepszą taktycznie talię. Taką, w której karty będą ze sobą idealnie współgrać. Talię nie do pokonania. Dlatego właśnie kolekcjonerskie gry karciane uważa się za następców szachów i uczy nawet ich zasad w szkołach zarządzania. Są to gry strategiczne XX wieku!

KOLEKCJONERSKA GRA POKEMON

Kolekcjonerska gra pokémon, zwana też karcianką pokémon, jest jedną z najprostszych gier tego typu. Polega na pojedynku dwóch trenerów pokémonów. Każdy z nich wystawia do walki szkolone przez siebie stworzy i przebijając się atakami próbuje pokonać pokemony z talii przeciwnika, lub wygrać nagrodę w turnieju – zależnie od przyjętych założeń.

Można grać pokémonami wodnymi, pokémonami ognia, albo nawet mrocznymi odmianami pokémonów. Zobacysz, że inne pokemony przysługują tym, którzy wybiorą talię „wodną”, a inne tym, którzy wybiorą talię ognistą. Na szczęście „tematów” talii jest wiele i każdy znajdzie coś dla siebie.

Jak już pewnie zauważyłeś, Drogi Czytelniku, w karcianej grze pokémon występuje co najmniej jeden rodzaj kart: pokemony. Pozwól więc, że opowiem ci o wszystkich typach kart dostępnych w grze.

Podstawowe karty pokémonów: to karty stworzów, które walczą przeciwko pokémonom przeciwnika.

Karty ewolucji: to także

karty pokémonów, ale po ewolucji! Są więc silniejsze od wersji podstawowych i używać ich można tylko kładąc je na kartę mniej rozwiniętego pokémona tego samego rodzaju.

Karty energii: to energia potrzebna twoim pokémonom do walki. Dzielą się na następujące grupy:

- Trawa (Grass)
- Ogień (Fire)
- Woda (Water)
- Piorun (Lightning)
- Energia Psychiczna (Psychic)
- Walka (Fighting)
- Metal (Metal)
- Ciemność (Darkness)
- Bezbarna (Colorless).

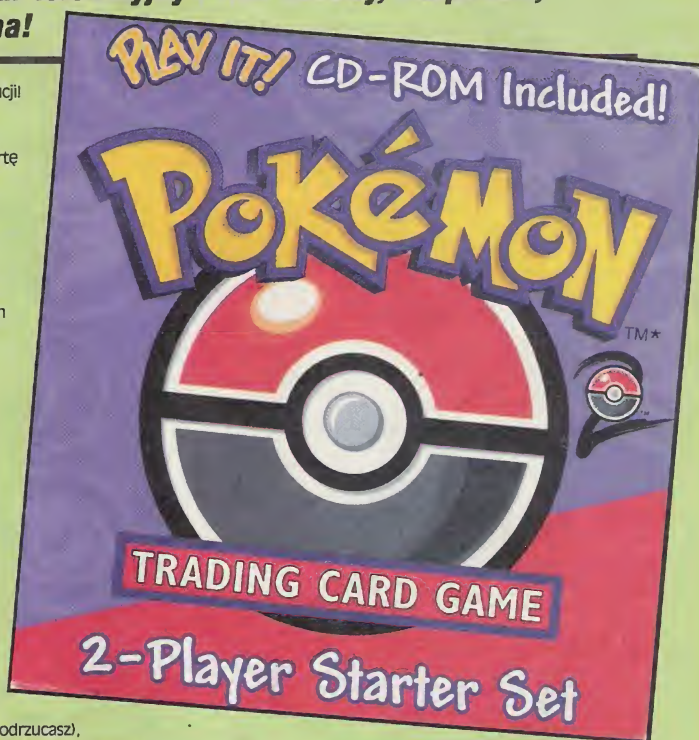
Do ich zastosowania wrócimy jeszcze podczas omawiania talii i rozgrywki. Bądź więc na razie cierpliwy.

Karty poskramiaczy: to karty jednorazowe (używasz ich, po czym odrzucaś), umożliwiają one tobie dokonywanie różnych specjalnych akcji.

To tyle. Przeczytaj ów spis jeszcze raz i ruszamy dalej.

JAK SIĘ W TO GRA?

Ogólnie rzecz biorąc ty i twój przeciwnik macie swoje talie. Z nich będziecie pobierać karty i zagrywać. Talie muszą być potasowane tak, żeby karty wybierały się losowo. Tak więc wiesz tylko jakie karty są w twojej talii, ale nie wiesz w jakiej kolejności. Podczas gry będziesz miał kilka pokémonów gotowych do walki (oczekujących) i jednego aktywnego – prowadzącego walkę z pokémonem przeciwnika. Na zmianę z przeciwnikiem zagrywasz swoje karty i pokémon pokonany zdejmowany jest ze stołu, a na jego miejsce wchodzi jeden z pokémonów oczekujących. I walka toczy się dalej. Według zasad wygrywa ten, kto pierwszy znokautuje sześć pokémonów przeciwnika. Skoro już znasz ogólne zasady, przejdźmy do szczegółów. Zobacysz, że to nie takie trudne.



PRZEBIEG ROZGRYWKI!

Zaprosiłem do pomocy Ankę i Tomka. Będziemy się przyglądać jak grają i rozmawiają o tym, co się dzieje. Ania i Tomek korzystają z zestawu POKÉMON 2-PLAYER START SET, w którym są pokemony wody i walki. Ania wzięła pokemony wody, a Tomek pokemony walki. Oprócz tego dokupili kilka boosterów z kartami, żeby złożyć talie o odpowiedniej liczbie kart.

Ania i Tomek mają już złożone talie. Składają się one z 60 kart. Są tam karty podstawowych pokémonów, ewolucji, energii i poskramiaczy. Na początku oboje wykonują te same czynności. Najpierw tasują karty i odkładają na bok. Wydają pierwsze 7 kart. Biorą je do ręki. Każdy musi mieć teraz w ręku co najmniej jedną kartę podstawowego pokémona (Basic Pokémon – napis w lewym, górnym rogu karty). Jeśli tak jest – możemy zacząć grać. Ale co to?...

Ania: Nie mam pokémona. Mam same karty energii i poskramiaczy (trainer). Co robisz?

Tomek: Pokaż mi najpierw karty, żebyśmy zobaczyli czy nie oszukujesz!

Ania: No wiesz?





Karta Pokemona

Nazwa
Stadium Ewolucji
Koszt i tekst Ataku
Tekst dodatkowy
Poziom i numer potwora
Numer karty

Dane Pokemona
Punkty Ciosów
Dane Pokemona
Szkoda na skutek ataku
Symbol rzadkości

Karta poskramlaczy

Nazwa
Tekst zasad
Symbol rzadkości i numer karty

Karta energii

Symbol energii
Numer karty

KLUCZ do symboli Energii

- Trawa
- Ogień
- Woda
- Piorun
- Energia psychiczna
- Walka
- Bezbarwna

Tomek: Tak jest w zasadach. Dobrze. Teraz włoż swoje karty do talii, przetasuj ją, a ja mogę wziąć dwie dodatkowe karty. Ja mam w ręku Basic Pokemona, więc nie muszę odkładać i tasować kart. Gdybyśmy nie mieli oboje – musielibyśmy oboje odkładać, tasować karty i wybierać znów siedem. OK. Potasowane? To teraz odłóż talie i wyciągnij siedem kart. Masz Basic Pokemona?

Ania: Mam.

Tomek: To dobrze. Nie wiem ile masz Basic Pokemonów, ale wybierz teraz jednego z nich i połóż go przed sobą, nieco dalej, ale tak, bym nie widział co to za karta. Ja zrobię to samo. To jest aktywny pokemon.

Ania: A mogę położyć kartę ewolucji zamiast podstawowego?

Tomek: Nie. Zawsze zaczynamy grę pokemonem podstawowym i – co ważne – musi on grać przez pierwszą turę. Dopiero w drugiej może ewoluować! Ale wróćmy do gry.

Ania: Dobrze. Mam w ręku sześć kart i jedna leży na stole. Co dalej?

Tomek: Teraz wybierz resztę podstawowych pokemonów ze swojej ręki i połóż je przed sobą, między aktywnym pokemonem, a sobą. W rzędki. To jest ławka rezerwowych – stąd wchodzi do gry pokemony, jeśli pokemon aktywny zostanie znokautowany. Na ławce rezerwowych nie może być więcej niż pięć pokemonów. Możesz więc wyjąć z ręki do pięciu pokemonów i położyć.

Ania: Hmm... Mam tylko trzy.

Tomek: Trudno. Wylóż te trzy – jeśli chcesz, oczywiście. Jeśli nie chcesz – możesz ławkę rezerwowych zostawić na razie pustą, albo położyć jednego, lub dwa. Wszystkie karty układaj na razie tak, żebyśmy nie widzieli co masz

Ania: Lepiej mieć rezerwę. Kładę.

Tomek: Ja mam tylko dwa. Kładę swoje. Teraz bierzemy po sześć kart z talii i kładziemy przed sobą, z boku. Nie podglądaj tych kart! To są nasze nagrody za pokonane pokemony przeciwnika. Jak nagrody w turnieju. Ty będziesz brać swoje karty, a ja swoje. Nie wiemy co nam się trafi.

Ania: Dobrze. A czy ja nie będę mogła wziąć twoich kart?

Tomek: Nie. Gracze nie wymieniają się kartami podczas gry! Moje są moje, a twoje są twoje. No. Teraz gramy.

Rzucamy monetą kto pierwszy zagrywa. Co wolisz?

Ania: Reszkę.

Tomek: Rzucam. Wypadła reszka. Brawo! Masz szczęście. Będziesz zaczynać, ale teraz odkrywamy oboje pokemony aktywnego i ławkę rezerwowych. I widzimy co mamy...

Ania: Ty masz digletta oraz machoke'a na ławce rezerwowych i machopa jako aktywnego pokemon. Ja mam staryu jako

aktywnego pokemon, dwie goldeeny i seela na ławce rezerwowych. Ojej! Machoke to karta ewolucji! Może być na ławce?

Tomek: Hmm... Przepraszam – nie zauważyłem! Nie może. Muszę zmienić na jakiegoś podstawowego... Ale innego nie mam. Na ławce zostaje mi tylko diglett, a Machoke'a biorę do ręki.

Ania: Dobrze. Grajmy.

GŁÓWNA CZĘŚĆ ROZGRYWKI

Tomek: Teraz uważaj. Powiem ci co możesz zrobić po kolei.

a) wweź kartę z talii – zawsze od tego zaczyna się twoja kolejka

b) rób tyle razy ile chcesz następujące czynności:

- połóż podstawowego pokemon

- na ławce rezerwowej

- ewoluuj pokemon

- aktywnego, bądź na ławce rezerwowych

- zagraj kartą poskramlacza

- wycofaj aktywnego pokemon

- użyj mocy pokemon

c) możesz też dodać w dowolnym momencie punktu „b” kartę energii – jednakże wolno ci to zrobić tylko raz podczas tury.

d) zaatakuj aktywnym pokemonem

e) po ataku kończy się twój ruch. Zapamiętaj!

Ania: O tyle, o ile. Mam kilka pytań. Ale to już w trakcie gry.

Muszę pokazać ci karty i pierwszy raz zagramy w otwarte, ok? Nie rozumiem wielu rzeczy.

Tomek: Dobrze. Zagramy towarzysko. Pokaż karty, ja

pokaże swoje. Acha. Na ręku masz dwie energie. Ja mam

dwie energie i machoke'a. Ale najpierw ty. Początek ruchu pamiętasz?

Ania: Tak. Weź kartę. Biorę i mam... mam energię. Mam w ręku trzy energie. Nie mam podstawowego pokemonu w ręku, więc nie mam co kłaść na ławkę rezerwowej. Co tam było dalej? Acha! Ewoluuować też nie mam jak, bo nie mam karty ewolucji. O kurcze! Ty masz Machoke'a i możesz ewoluować machopa!

Tomek: Patrz w swoją talie.

Ania: Dobra, dobra. Nie mam też karty poskramlacza... Aktywnego pokemonu nie chcę wycofywać... Dołączam do niego kartę energii! Ha! Staryu, żeby walczyć potrzebuje jednej energii wody – jest jeden obrazek z kropelką. W czasie tury mogę dodać jedną energię – akurat tyle, żeby zaatakować! I atakuję! Rodzaj ataku ślap, siła 20!

Tomek: A więc twój staryu atakuje mojego machopa z siłą 20. Dodaje sobie żetoniki za 20 punktów. Machop ma 50 punktów wytrzymałości, więc





Jeszcze dwa ataki i go znokautujesz!

Ania: Hahaha!!!

Tomek: Teraz moja tura. Biorę kartę. O! To karta poskramiacza. Jest na niej napisane: „Spójrz na 5 kolejnych kart w talii i ułóż je tak jak chcesz”. Fajne.

Ania: Acha. Więc bierzesz 5 pierwszych kart z talii i układasz w takiej kolejności, żeby była jak najlepsza strategicznie, tak?

Tomek: Tak. Dobra. Ułożyłem. Odkładam kartę poskramiacza na bok, na kupkę zużytych kart. Ja będę miał swoją, a ty swoją. Gram dalej. Teraz dołączam swoją energię do machopa. Musi to być taka energia, jaka narysowana jest przy ataku. U mnie jest znaczek piaski – to symbol energii walki. Kładę kartę energii pod spód machopa. Ty też zrób tak ze swoją. I atakuję cię z siłą 20. Dodaj sobie 20 punktów obrażeń. Ile ma wytrzymałości twój pokemon?

Ania: 40! Ojej! W następnej turze pokonasz mojego Staryu! Muszę coś wymyślić.

Tomek: Teraz twoja kolej.

Ania: Dobrze. Biorę kartę. O! Poskramiacz. Czytam opis: „Weź jedną z energii swojego przeciwnika i odrzuć ją”. Świetnie! Zabieram energię machopa! Odrzuć ją na kupkę zużytych kart, a ja odrzucam poskramiacza. Dalej. Czy mogę dodać drugą energię Staryu? A czy tamta się zużywa?

Tomek: Nie. Energia się nie zużywa. Możesz dać energię staryu, ale on nie będzie od tego silniejszy. Nic mu to nie da.

Ania: Acha. To daję energię goldeen. Mogę dać energię pokemonowi na ławce rezerwowych?

Tomek: Pewnie. On może nawet ewoluować! Ok. Co dalej?

Ania: Teraz mogę zaatakować machopa. Znowu za 20!

Tomek: Hohoho! Mam już 40 obrażeń! Ale to nic! Biorę kartę. Znowu Energię. Dodaję energię machopowi i atakuję twojego staryu! Siła 20!

Ania: Ojej! To razem z poprzednią turą 40! Mój staryu jest znokautowany.

Tomek: Tak. Odrzuć jego kartę i energię na kupkę zużytych kart. Ja biorę jedną kartę nagrody! Wygrałem ją. To energia. Twoja kolej.

Ania: Hmm... Wprowadzam do gry Seela.

Tomek: Chwila. Najpierw weź kartę. Nie wiadomo co wyciągniesz!

Ania: Dobra. Karta to.. Seaking! Haha! Mam plan! Wprowadzam jednak Goldeen z energią, którą przyłączyłam jej, gdy była na ławce. Ta energia idzie do walki za pokemonem, prawda?

Tomek: Tak. I co dalej?

Ania: No właśnie. Na seakingu mam dziwną energię – taką gwiazdkę. Co to oznacza?

Tomek: To jest energia bezbarwna. Oznacza, że możesz tu użyć dowolnego rodzaju energii. Na seakingu jest atak, który nazywa się waterfall, zadaje 30 punktów obrażeń i potrzeba do niego dwóch energii, ale przynajmniej jednej wody. Czyli – wkładasz energię wody, a drugą jaką chcesz. KPW?

Ania: To mogą być na przykład dwie energie wody?

Tomek: Tak.

Ania: Dobrze. W takim razie dodaję swojej Goldeen jeszcze jedną energię! Ma już dwie energie, ale jedną dodalam wcześniej, a w tej turze tylko jedną. I atakuję twojego machopa! Za 10! Akurat tyle, żeby go znokautować! 20+20 –

zadaj jeszcze mój staryu, +10 od goldeen! Biorę nagrodę! Znowu poskramiacz! Ale poczekam na swoją kolej.

Tomek: Dobra. Zdejmuję machopa i jego energię. Ech. Biorę kartę. Kurcze pieczone! Jakis glupi dratini! Dobra... Daję energię diglettowi z ławki i włączam do gry. Na pole aktywnego pokemona. Atakuję za 10 atakiem Dig.

Ania: Dopisuję goldeen 10 punktów obrażeń. Teraz ja. A więc ja ciągnę kartę. To jest energia. Teraz zagrywam poskramiacza, którego wygrałam za pokonanie twojego machopa. I znowu mogę odebrać ci energię, bo to poskramiacz z taką właśnie mocą. Zabieram ją diglettowi. I – uwaga – ewoluuję swoją goldeen! Kładę na nią kartę Seaking! Teraz to nie jest już podstawowy pokemon, tylko Seaking!

Tomek: Ślusznie! Ponieważ goldeen miała dwie karty energii, więc teraz przechodzą one na seakinga. I 10 punktów obrażeń też.

Ania: No tak, ale goldeen miała 40 punktów wytrzymałości, a seaking ma ich 70! Ha! I podczas gdy goldeen zostalaby znokautowana po ataku za 30 punktów, to na seakinga potrzeba teraz aż 60 punktów ataku!

Tomek: No tak. I co robisz?

Ania: No właśnie. Dwie energie były na wyrost dla goldeen, ale seaking z dwiema energiami może zaatakować za 30 waterfallem! Atakuję! I zmianam digletta jedynym strzałem, bo ma akurat 30 wytrzymałości! Hahaha...

I grali tak długo, i długo. Ania w końcu wygrała. Spytała jeszcze Tomka o kilka szczegółów i od tego czasu grali codziennie.

ANIA ZADAJE PYTANIA

No właśnie: o co jeszcze pytała Tomka Ania?

Ania: Czy na ławce rezerwowej może być więcej niż 5 pokemonów?

Tomek: Nie. Tylko 5 lub mniej.

A: Co to są moce pokemonów?

T: Niektóre specjalne zdolności pokemonów, które mają one oprócz ataków.

A: Co zostaje przy pokemonie, który ewoluował?

T: Najprościej mówiąc tylko energia i obrażenia. Resztę zdejmujesz ze stołu: moce podstawowego pokemona, działania mocy innych, przestaje działać trucizna, sen, paraliż, dezorientacja.

A: Co to jest weakness, na dole karty?

T: To rodzaj energii, na którą jest uwrażliwiony twój pokemon. Ten rodzaj energii zadaje mu podwójnie obrażenia. Jeśli jakiś pokemon jest wrażliwy na energię wody, to atak o sile 30 punktów zadany przez wodnego pokemona, zabiera mu aż 60 punktów obrażeń! Wystarczy, że atakujący pokemon używa jednej karty danej mocy (ma np. dwie karty energii, z których jedna to

energia wody, a druga trawy) i już „weakness” działa.

A: Co to jest resistance?

T: Działa niemal odwrotnie niż weakness. Pokazuje na jaką energię pokemon jest odporny. Jeśli jest narysowany znaczek wody i przy nim liczba –30, to znaczy, że atak pokemona z energią wody za 40 punktów zada obrażenia za 10 punktów. $40 - 30 = 10$.

A: Co to jest retreat cost?

T: Koszt wycofania. Jeśli cofasz aktywnego pokemona na ławkę rezerwowych, musisz zapłacić, odbierając mu tyle energii, ile zapisano w „retreat cost”.

A: Właśnie! Czym różni się dezorientacja i sen od paraliżu i od trucizny?

T: Przede wszystkim ataki te działają tylko na pokemona aktywnego. Przeniesienie go na ławkę rezerwowych niweluje te ataki. Można też ewoluować pokemona i wtedy znowu przestają one działać.

A: No to od początku. Co to jest SEN?

T: Jeśli pokemon aktywny śpi, nie może atakować, ani się wycofać. Gdy czar usypia pokemona, przekręca się jego kartę 90° w lewo. Po ruchu każdego z graczy należy podrzucić monetę. Reszka oznacza, że pokemon się budzi (można odkręcić kartę), odwrotna strona – że śpi nadal. Po następnej kolejce znowu spróbuj rzucić monetą.

A: A DEZORIENTACJA?

T: Jeżeli pokemon jest zdeorientowany, gdy ma zaatakować musisz za każdym razem podrzucić monetę. Jego karta musi być ułożona do góry nogami, żeby zaznaczyć jego dezorientację. Teraz, podczas ataku, jeśli wypadnie reszka – pokemon zaatakuję normalnie. Jeśli przeciwna strona – zaatakuję sam siebie. Uwaga: działają tu zasady odporności, tak jakby atakował cię inny gracz. Możesz też spróbować wycofać zdeorientowanego pokemona. Znowu rzucasz monetą: reszka oznacza, że wycofujesz go, orzeł, że nie możesz go wycofać.

A: PARALIŻ?

T: Gdy pokemon jest sparaliżowany, przekręć jego kartę o 90° w prawo. Nie może on podejmować akcji przez jedną turę. Dopiero w następnej wraca do walki.

A: OTRUCIE?

T: Jeśli pokemon zostaje otruty w wyniku ataku jadu, dostaje 10 punktów obrażeń co rundę dodatkowo – od trucizny. Nie liczą się odporności. Jeśli zatruty już pokemon zostanie zatruty znowu, stare otrucie jest niwelowane i działa tylko nowe.

A: Wyobraźmy sobie sytuację: mój pokemon śpi, jest zdeorientowany lub sparaliżowany. I nagle ktoś próbuje czegoś nowego: np. na uspionego – paraliżu, albo na zdeorientowanego – snu. Co wtedy?

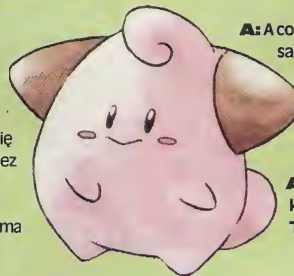
T: Wtedy liczy się tylko nowy stan. Ale czym innym jest otrucie! Pokemon może być otruty i spać, albo otruty i zdeorientowany, albo otruty i sparaliżowany w tym samym czasie!

A: A co się dzieje jak dwóch graczy wygra w tym samym czasie?

T: Wtedy robi się dogrywkę, tak zwaną Nagłą Śmierć – gra się jeszcze raz, tylko że teraz jest jedna nagroda, zamiast sześciu.

A: Od czego zacząć grę? Jak składać karty?

T: Najpierw musisz skompletować talię.



SŁOWNICZEK

Basic Pokemon – pokemon podstawowy.

Booster (wym. „buster”) – zestaw kilku kart, który kupuje się celem rozbudowy swojej talii, licząc na to, że trafi się na rzadkie karty.

Deck – ang. Talia.

Energy card – karta energii.

Evolution card – karta ewolucji.

Starter (od starter deck – talia startowa) – zestaw sklepowy, który umożliwi rozpoczęcie gry.

Zawiera wszystkie podstawowe rodzaje kart i instrukcję z zasadami.

Trainer card – karta poskramiacza.



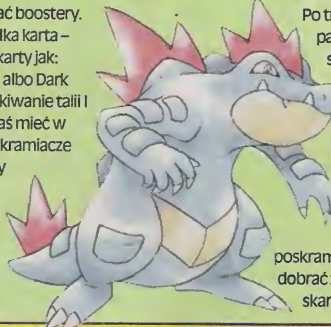


Powinnaś więc mieć w niej 60 kart, ale wśród nich nie więcej niż 4 takie same karty (wyjątkiem są podstawowe karty energii – możesz ich mieć ile chcesz). Karty uważane są za takie same, kiedy mają takie same nazwy, nie ważne, że mają np. inne rysunki. Liczy się nazwa. Poza tym dobieraj pokemony, poskramiaczy i energie tak, żeby do siebie pasowały. Po co ci świetny pokemon wodny, gdy masz tylko energie ognia? Najlepsi gracze dopasowują całą talię do najsilniejszych kart pokemonów jakie mają. Dokupują energie, karty ewolucji i poskramiaczy tak, żeby jak najszybciej osiągnąć wybranego pokemona na stanowisku aktywnego pokemona. Innymi słowy – włączyć go do gry. Najlepiej zacząć od dwóch starterów (patrz słowniczek). Pamiętaj, że niektóre talie mają poziomy trudności: Starter level, Advanced level i Expert level – zależnie od tego, który wybierzesz, masz dostęp do innych kart! Osobiście polecam ci zakup albo Advanced, albo Expert. Starter ma słabutkie karty. Szkoda pieniędzy.

Potem spróbuj się wymieniać i kupować boostery. W boosterze zawsze trafi się jedna rzadka karta – najczęściej poskramiacz. Poluj na takie karty jak: Poke Ball, Boss Way, Pokemon Trader, a albo Dark Dragonair – pozwalają one na przeszukiwanie talii i wydobywanie najlepszych kart. Powinnaś mieć w talii około 25 kart energii. Reszta to poskramiacze i pokemony. To najlepszy, wypróbowany sposób. No i pamiętaj: zawsze wkładaj do talii najlepsze karty jakie masz!

A: Skąd brać pojedyncze karty?

T: Ha! Najlepiej się wymieniać! Zależnie od rodzaju karty. Zawsze patrz



w prawy dolny róg karty. Jeśli jest tam małe kółeczko, to jest to karta popularna, jeśli kwadrat – niepopularna, jeśli gwiazdka – rzadka, najrzadsze mają gwiazdki i holograficzne obrazki. Takie karty są najcenniejsze. Można wymieniać się często w sklepach, gdzie sprzedają karty – pytać sprzedawców, czy nie spotykają się w okolicy fani wymieniający się na karty. Można też jeździć na turnieje w Polsce i stawać w zawodach z innymi trenerami pokemonów. Co tylko chcesz!

A: Jakie masz rady dla początkujących?

T: Po pierwsze nie szalej z kupowaniem starterów. Kup dwa, może trzy, cztery. Potem okaże się, że tak naprawdę z każdej talii masz dwie nowe karty, a reszta jest zbędna. Najlepiej się wymieniać.

Po drugie nastaw się na jeden, dwa kolory energii. Nie więcej. Kompletowanie talii w więcej niż dwóch kolorach nie ma sensu – nie wygrasz nią z nikim.

Po trzecie: szukaj hitów. Penetruj opisy kart, patrz w jakich taliach występują. Kontaktuj się z innymi graczami w Pokemona i pytaj jakie karty są najlepsze. Potem szukaj swoich wybranych kart i umieszczaj je w talii. Pamiętaj, że karciany Pokemon stoi właśnie takimi świetnymi kartami.

Po czwarte: nie zapomnij, że poskramiacze też są świetnymi kartami i – jak to się mówi – także „robią grę”. Może trafić ci się poskramiacz dzięki któremu będziesz mógł dobrać z talii karty jakie chcesz – to największy skarb. Jest takich kilka – pamiętaj, że w talii

TABELKA CZYNNOŚCI W TURZE

1) weź kartę z talii – zawsze od tego zaczyna się twoja kolejka

2) rób tyle razy ile chcesz następujące czynności:

a. połóż podstawowego pokemona na ławce rezerwowej

b. ewoluuj pokemona aktywnego, bądź na ławce rezerwowych

c. zagraj kartą poskramiacza

d. wycofaj aktywnego pokemona

e. użyj mocy pokemona *możesz też dodać w dowolnym momencie punktu „b” kartę energii – jednakże wolno ci to zrobić tylko raz podczas tury.

3) zaatakuj aktywnym pokemonem

4) po ataku kończy się twój ruch.

nie może być więcej niż 4 sztuki tej samej karty.
Po piąte: baw się dobrze i zbieraj karty.

W NASTĘPNYM NUMERZE: PEŁNY SPIS WSZYSTKICH RODZAJÓW KART!

Niebywały wręcz sukces gry konsolowej po prostu musiał pociągnąć za sobą potrzebę stworzenia filmu kinowego. Miłośnicy Pokemona zostali na to przygotowani. Sprzedaż gadżetów wzrosła w tempie zastraszającym, a filmy animowane wyświetlano w coraz większej liczbie krajów. Czas nadszedł!...

Karlerya...

Stało się jasne, że czemu nie przyklepić się plakietki z napisem „Pokemon”, to przyjęte zostanie z wielkim entuzjazmem. Tak też się stało z filmem kinowym „Pokemon: Film pierwszy”, bo taki tytuł mu nadano, pod względem oglądalności w Japonii wyprzedził nawet „Godzillę”, która uważana jest tam wszakże za film kultowy. Wreszcie ustakował się na czwartym miejscu w rankingu najchętniej oglądanych filmów roku. W USA zarobił pięćdziesiąt dwa miliony dolarów przez pierwsze pięć dni wyświetlania. Trudno się dziwić – scenariusz stworzony przez Amerykanów – Normana Grossfelda, Michaela Haigneya i Johna Touheya zawiera dokładnie wszystko to, czego potrzeba takiemu filmowi. Są momenty walki, pościgi, pojedynki, elementy romantyczne i wesole. Scenariusz ten był wielokrotnie poprawiany, aż w końcu został praktycznie wyprodukowany tak, żeby po prostu przyciągać do siebie młodą widownię. Z drugiej strony japońska kreska, charakterystyczna dla filmów anime. Z trzeciej – muzyka takich twórców jak Christina Agullera czy Britney Spears. To nie zwykła kreskówka – to superprodukcja. Takie cudo nie mogło nie podbić serc całego świata.

O co chodzi?

W świecie, gdzie wszystko opiera się o zbieranie pokemonów i walkę w turniejach, tak naprawdę można pożądać tylko jednej rzeczy: Pokemona tak silnego, by nikt, ani nic nie mogło mu zagrozić. Trudno się więc dziwić, że nawet nauka skierowana została na tory, które doprowadzić miały do stworzenia takiego Pokemona.



Wszystko zaczęło się od mitu bardzo rzadkiego Pokemona o nazwie Mew. Niewiele go widziało, a powiada się o nim, iż moc jego jest niebywale potężna. Ponieważ naukowcom nie udało się go nigdy odnaleźć, a jedyną co mieli to kawałek włosów, porzucony gdzieś w buszu, postanowili stworzyć z zawartego we włosie DNA pokemona jeszcze silniejszego niż Mew i nazwali go Mewtwo. Mewtwo miał być tym do czego dąży ewolucja Pokemonów: silny, mądry, chętny do walki, mówiący ludzkim językiem. Pokemon doskonały!

Komu jednak podobałoby się to, że będą chcieli nim manipulować? Mewtwo wściekły, że kazano mu robić wszystko na rozkaz i stworzono tylko jako sługę, wykorzystując swoje ogromne możliwości psychiczne zniszczył całe laboratorium. Niedługo potem trafił do twierdzy Team Rocket, gdzie zakuty został w specjalną zbroję, która ograniczała jego moc. Zaś Jessie i James – członkowie Team Rocket postanowili nauczyć się go kontrolować. Nie udało się to im jednak. Mewtwo uwolnił się, a następnie zemścił się równając z ziemią całą bazę. Poczul się oszukany przez ludzi. Wykorzystany. Chciał być sam. Nie czuł się dobrze na świecie, gdzie był jedynym okazem stworzonym w laboratorium.

Jakiś czas później Ash, dwunastoletni trener pokemonów, otrzymuje wiadomość od tajemniczej dziewczyny, której obraz wyświetla się na hologramie. Wiadomość ta jest zaproszeniem na Wielki Turniej Pokemonów na New Island, organizowany przez tajemniczego jegomościa, przedstawiającego się jako Najsilniejszy Trener Pokemonów. Ash przystaje na tę propozycję. Wraz z przyjaciółmi chłopiec udaje się na New Island. Podróż niesie ze sobą wiele przygód, lecz wszyscy docierają do celu. Tu okazuje się, że tajemniczą osobą, podającą się za najsilniejszego trenera pokemonów jest sam Mewtwo! Postanowił on nie tylko stworzyć silniejsze i



doskonalsze wersje Pokemonów posiadanych przez naszych bohaterów, ale także usidić ludzi i uczynić ich swoimi niewolnikami. Wywiązał się pojedynek. Przyjaciele: Ash, Brock i Misty próbowali nawiązać walkę z Mewtwo, lecz ten pokonał ich bez problemu, wysyłając przeciw nim swoje doskonałe wersje zwykłych pokemonów. A jak zakończył się pojedynek? Kto wygrał i jaka była nauka? Obejrzyjcie „Pokemona: Film Pierwszy”.

Kolejne części?

Oczywiście! Pokemon 2000 the Movie i Pokemon: Film Trzeci.

POKEMON 2000 opiera swój scenariusz na pokemonowej legendzie. Powiada ona, że jeśli zebrać razem trzy ptasie pokemony: Moltres, Zapdos i Articuno – powstanie najsilniejszy Pokemon na świecie – Lugia. Wiadomo także, że świat przemierza tajemnicza latająca fortca, która tropi owe Pokemony. Kto nią kieruje? Do czego doprowadzi cała ta sprawa? Zobaczymy.

A TRZECI? W tajemnej komnacie, głęboko pod ziemią spoczywają prastare Pokemony. Są tak potężne, że Lugia i Mew, to przy nich pikusie! Ich siła jest wręcz nie do opisania, a umiejętności niepojęte. Kto je powstrzyma? Dowiemy się wkrótce!



Gold & Silver

poradnik trenera!

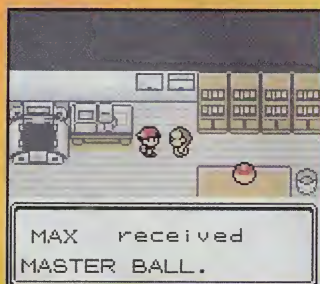
część 2

Oto dokończenie naszego mega-opisu do tej wspaniałej gry. Jest także sporo dodatkowych materiałów traktujących o rozwijaniu umiejętności naszych Pokemonów. Miesiąc temu zakończyliśmy na drodze do New Bark Town...

22. MIASTO NEW BARK TOWN

Dostajemy Master Ball

Wracamy do rodzinnego miasta, New Bark Town, po pokonaniu wszystkich ośmiu trenerów. Rozmawiamy z profesorem Elmem. Dostajemy od niego Master Ball! Kiedy już mamy Master Ball i Rainbow Wing (wersja Gold) lub Silver Wing (wersja Silver), udajemy się na poszukiwanie Ho-Oha (wersja Gold) lub Lugii (wersja Silver).

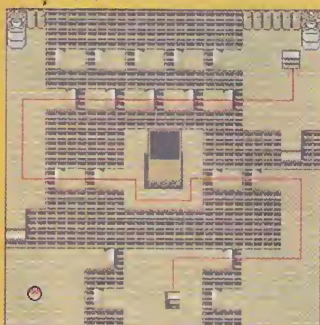


Znajdujemy Ho-oha - wersja Gold

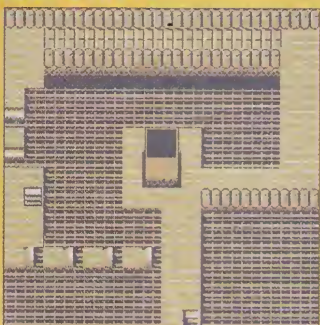
Wracamy do Ecruteak City i wchodzimy do północnego domu. Wchodzimy po wszystkich schodach i dochodzimy do dużej wieży. Wchodzimy do niej i idziemy w górę, używając teleportów. Kiedy widzimy Ho-Oha, nie zaczynamy walki, ale najpierw zapisujemy stan gry. W czasie walki zbijamy punkty



Hooh - piętro #1



Hooh - piętro #4

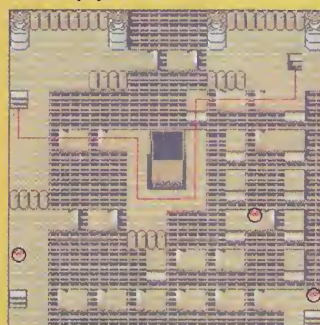


HP Ho-Oha najniżej jak się da i usypiamy go. Powinny zadziałać Ultra Balle.

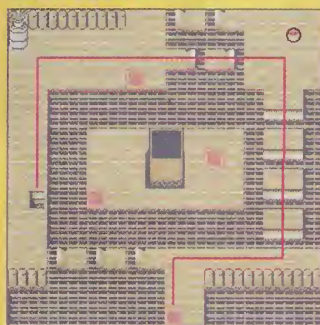
Znajdujemy Lugii - wersja Silver

Lugia ukrywa się na Whirl Islands, na południe od Olivine City. Potrzebne są pokemony znające polecenie Surf, Whirlpool oraz Flash. Udajemy się do Olivine City i płyniemy na południe starając się trzymać jak najbardziej po prawej stronie. Do jaskini, gdzie jest Lugia, prowadzą cztery wejścia. Jeśli jednak płyniemy obok ściany, pierwsze

Hooh - piętro #2

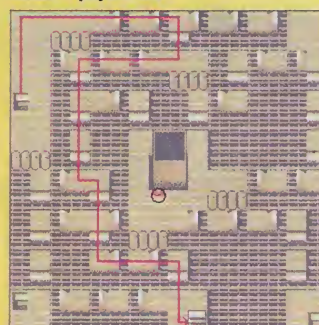


Hooh - piętro #5



wejście jest tym, które zaprowadzi nas do Lugii. W środku idziemy w prawo i na rozwidleniu wybieramy górną ścieżkę. Idziemy w stronę wodospadu, spływamy w dół, płyniemy w górę... Lugia pływa w wodzie nieopodal. Zapisujemy stan gry! Lugia jest na poziomie 40. Wystawiamy silnego pokémona, zbijamy poziom HP Lugii do minimum i usypiamy ją. Przy odrobinie szczęścia wystarczy kilka Ultra Balli.

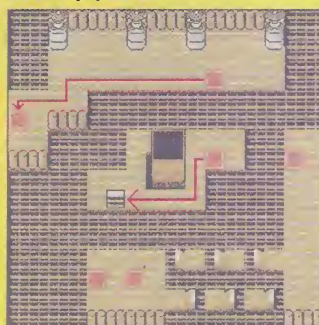
Hooh - piętro #3



Hooh - piętro #6

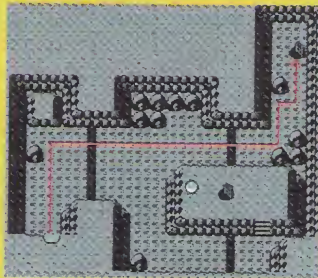


Hooh - piętro #7

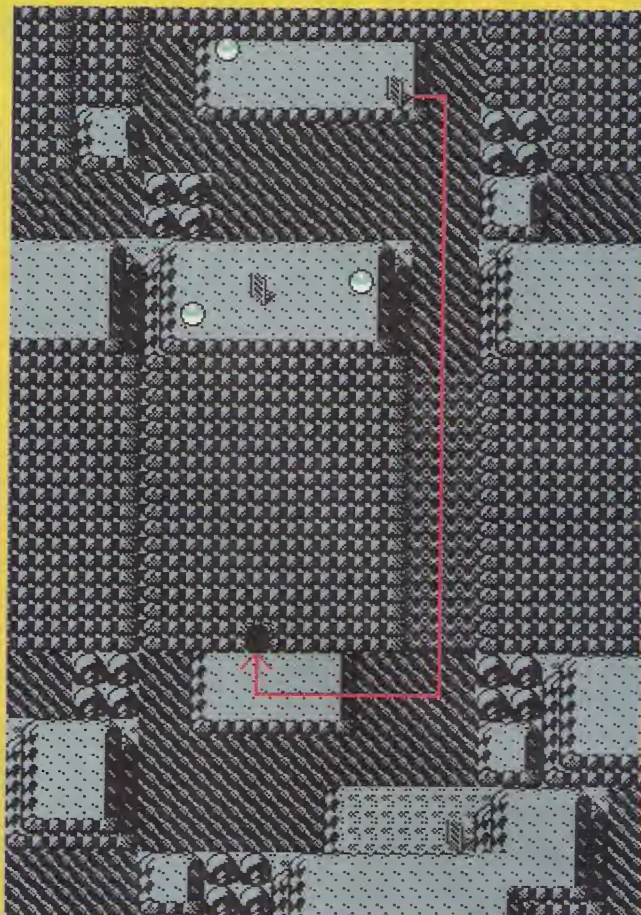


Wchodzimy do Pokémon League
Wracamy do New Bark Town. Przygotowujemy się do wstąpienia do Pokémon League, zrzeszającej tylko najlepszych trenerów. Upewniamy się, że w drużynie mamy pokemony znające polecenia Surf i Waterfall, leczymy całą drużynę i wypływamy na wschód z New Bark Town

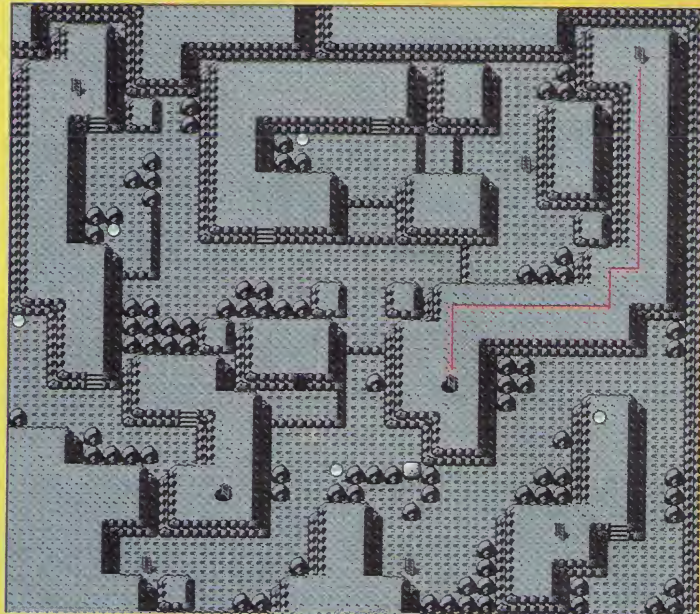
Lugia - jaskinia #1



Lugia - jaskinia #2



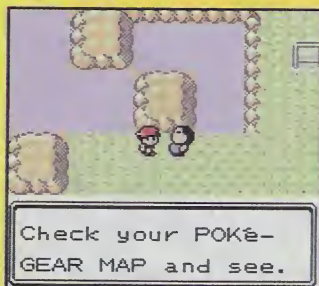
Lugia - jaskinia #3



23. DROGA ROUTE 27

Nowa mapa

Po przepłynięciu na wschód od New Bark Town, rozmawiamy z grubasem stojącym w pobliżu brzegu. Dostajemy od niego drugą część mapy, obejmującą miasta z tej części świata.



Następnie wchodzimy do jaskini z wodospadem. Wpływamy w górę i spływamy na dół po drugiej stronie, w ten sposób przechodząc przez jaskinię.

TM 37 - Sandstorm

Kiedy wyjdziemy z jaskini, widzimy domek. W środku siedzi staruszka - daje nam TM 37 Sandstorm, za rozmowę z nią.

TM 22 - Solarbeam

Na drodze 27 możemy popłynąć obok mostu. Znajdujemy TM 22. Dostaniemy się tam jednak tylko wtedy, jeśli mamy ze sobą pokémona znającego polecenie Whirlpool - inaczej nie przedostaniemy się przez wiry wodne.

Route 27 i 26

Teraz płyniemy dalej na wschód. Po wyjściu na ląd spotykamy nowe pokemony i wielu trenerów, z



którymi toczymy walki. Zanim pójdziemy dalej, zagłębimy do domku - obecna tam pani leczy wszystkie nasze pokemony. Teraz kierujemy się na północ i docieramy do Victory Road.

24. DROGA VICTORY ROAD

Już prawie na miejscu

W końcu docieramy i przechodzimy połowę Victory Road. Druga połowa jest prostsza - nie ma na niej trenerów ani zagadek. Jest tu jednak mnóstwo pokémonów na wysokich poziomach.

TM 26 - Earthquake

Na drodze znajdujemy TM 26 Earthquake. Zaraz obok wyjścia

idziemy w lewo i wpadamy do dziury w podłodze. Tam znajdujemy TM.

Dobre miejsce na trening

Walki z napotkanymi na Victory Road pokémonami to doskonały sposób na podniesienie umiejętności naszych wojowników przed starciem z najlepszymi trenerami w grze. Najlepiej jest walczyć tuż przy



samym wyjściu, bo jesteśmy w pobliżu Indigo Plateau - możemy wtedy łatwo wyleczyć nasze pokemony po wyczerpującej walce. Zanim jednak dotrzemy do końca Victory Road, czeka nas jeszcze jedno spotkanie z naszym przeciwnikiem. Kiedy nasze pokemony są na poziomach od 50 wzwyż, możemy stanąć do walki z czwórką najlepszych trenerów.

25. WALKA Z ELITE FOUR

Indigo Plateau

Przed nami seria długich i wyczerpujących walk z czterema trenerami. Między jedną walką a drugą będziemy mogli wyleczyć nasze pokemony posiadane przez nas napojami, więc zaopatrzymy się w sklepie w maksymalną ilość leczniczych specyfików.

Willi

To nasz pierwszy przeciwnik. Uwielbia pokemony obdarzone siłami psychicznymi. Wystarczy użyć przeciw nim ataków elektrycznych poskutkuje na wszystkie z jego pokemonów, z wyjątkiem Eceggutora. Z nim łatwo poradzi



sobie ognisty pokemon.

Koga

Koga walczy trującymi pokemonami. Jeśli mamy w swojej drużynie pokemony obdarzone siłami psychicznymi - łatwo sobie poradzi z trującymi przeciwnikami.

Bruno

Bruno zarezerwował dla siebie walczące i ziemne pokemony. Przygotujmy na spotkanie z nimi wodne pokemony.

Karen

Karen używa różnych pokemonów, ale głównie tych, które woła ciemność (Dark). Na Umbreona podziła silny atak, Vileplume jest bezbronny wobec ognistych ataków, Murkrow boi się elektryczności, z Gengarem poradzi sobie pokemon o zdolnościach psychicznych, a z Houndoomem najlepiej rozprawić się używając Hydro Pump lub Surf.

Lance - Mistrz

Niespodzianka - trenerów jest pięciu! Lance jest

niekwestionowanym mistrzem... Tylko dopóki my nie stoczymy z nim zwycięskiej walki.

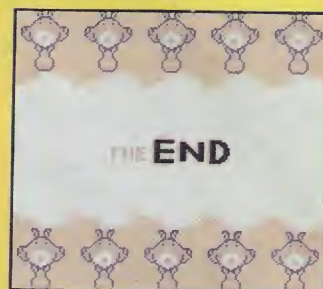
Z jego Gyaradosem walczymy elektrycznością, trzy Dragonite'y znieśią lodowe lub wodne ciosy a Aerodactyl i Charizard są wrażliwe na Hydro Pump i Surf.

Koniec

Po walce otrzymujemy gratulacje - zwyciężyliśmy najlepszych trenerów! Lance wpisuje nasze nazwisko na listę zwycięzców. Pojawiają się napisy końcowe, a potem wielki napis „the end”. To jednak nie koniec - nasza przygoda w świecie pokemonów



jeszcze się nie kończy. Mamy pół świata do zwiedzenia...



26. NOWE WYZWANIE

Druga część podróży

Po udanej walce z Elite Four i umieszczeniu nazwiska na liście zwycięzców wracamy do New Bark Town. Rozmawiamy z profesorem Elmem i dostajemy od niego bilet na SS AQUA. Teraz kierujemy się do Olivine City i przechodzimy przez przejście, które przedtem blokował jakiś człowiek.



Na statku SS Aqua

Na statku staczący mnóstwo walk ze znudzonymi rejsem marynarzami i przygodnymi turystami. Aby zejść na ląd, musimy najpierw znaleźć wnuczkę kapitana statku.

Szukamy leniwego marynarza - jest



w pokoju obok naszego. Walczymy z nim - to otworzy drogę dotąd zablokowaną przez innego marynarza. Znajdujemy dziewczynkę i z powrotem ładujemy w kajucie kapitana. Dostajemy od niego Metal Coat - ten przedmiot podnosi współczynnik ataków z rodzaju Steel.



Uwaga: jeżeli wejźliśmy na statek po raz drugi, jedyną metodą na opuszczenie go jest pójście do naszej kabiny i zaśnięcie.

Rare Candy w prezencie od nudzlarza



Jeśli porozmawiamy z jednym z facetów, dostaniemy Rare Candy.

Sala w Vermillion City - Lt. Surge

Aby dostać się do Surge'a, musimy najpierw pokonać kilku jego uczniów.

Pokemony Surge'a nie powinny nam sprawić problemu, zwłaszcza, jeśli mamy ze sobą ziemnego pokemony takiego jak Graveler lub Sandslash. Po walce otrzymujemy od Surge'a odznakę Thunder - podnosi ona prędkość naszych pokemonów.



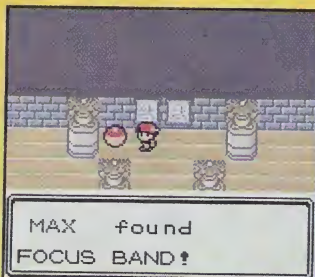
27. SAFFRON CITY

TM 29 - Psychic

Kiedy już jesteśmy w Saffron, odwiedzamy pana o nazwisku Psychic - daje nam on prezent, TM 29.

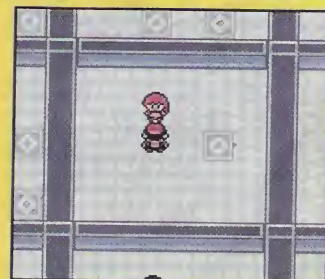
Znajdujemy Focus Band

Zaraz obok zali gimnastycznej w Saffron stoi dojo ćwiczebne. Jedyną rzeczą, jaka nas tam interesuje, jest przedmiot o nazwie Focus Band - zapobiega on mdleniu pokemony.



Sala w Saffron City - Sabrina

Chociaż podłoga z teleportami wygląda dziwnie, nie ma problemu w dotarciu do Sabriny. Idziemy cały



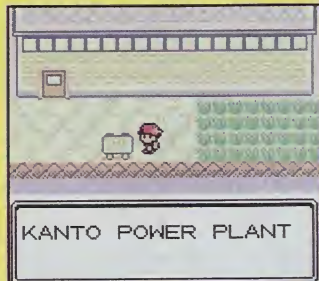
czas w lewo lub prawo i prędzej czy później do niej docieramy, po stoczeniu kilku walk z jej pomocnikami, otoczonymi pokemonami o siłach psychicznych. Sabrina też używa „psychicznych” pokemonów. Jednak dobrze wyszkolony elektryczny pokemon da sobie z nimi z łatwością radę. Po walce dostajemy odznakę Marsh i zabieramy się stąd.

Teraz trzeba będzie przejść przez Cerulean City w stronę miejsca, gdzie kiedyś była elektrownia (Power Plant).

28. POWER PLANT

Kim jest ten człowiek?

Idziemy na wschód od Cerulean City, walcząc z trenerami i dzikimi pokemonami. Docieramy do końca drogi nr 9 i płyniemy do elektrowni - Power Plant.



Wchodzimy do środka i rozmawiamy ze wszystkimi napotkanymi ludźmi. Kiedy próbujemy wyjść, strażnik mówi nam, że w Cerulean City pojawił się jakiś dziwny człowiek i prosi nas o pomoc w dowiedzeniu się, kto to jest. Idziemy zatem do miasta.

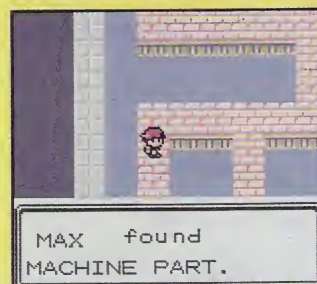


Brakująca część maszyny

Już w Cerulean, idziemy w stronę sali Misty i wchodzimy do środka. Spotykamy członka Team Rocket, który ukradł część z maszyny.



Niestety, ucieka nam... Idziemy w miejsce na obrazku i znajdujemy zaginioną część.



Wracamy do Power Plant i wręczamy człowiekowi



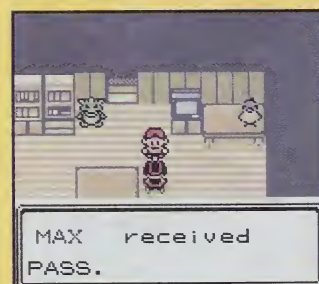
odnaleziony przedmiot - w podziękowaniu dostajemy od niego TM 07 Electro Cannon.

Przejażdżka pociągiem

Ponieważ Power Plant już działa, pociąg może znowu jeździć. Najpierw musimy jednak zdobyć bilet! Wracamy do Saffron i rozmawiamy z Mimic Girl. Okazuje się, że zgubiła jedną ze swoich lalek - pokemonów. Udajemy się do Vermilion City. Rozmawiamy z facetem w domku, stojącym powyżej lalki.



Dostajemy od niego lalkę i dajemy ją dziewczynce z Saffron. Ona w zamian daje nam bilet na pociąg, którego możemy używać w każdej chwili.



Stacje pociągów są w Goldenrod City przy radio Tower i w Saffron City, zaraz obok sal gimnastycznych.



29. MIASTO CERULEAN CITY

Pokonujemy sześciu (?) trenerów

Sala Misty jest pusta. Idziemy zatem ścieżką na północ. Spotykamy sześciu trenerów - każdy z nich wzywa nas do walki o nagrodę. Po zmaganiach z nimi, drogę zachodzi nam kolejny trener... Jego pokemon to Porygon, więc nie ma się czym przejmować.



Po pokonaniu również i siódmego trenera otrzymujemy w prezencie Nugget. Niestety, ofiarodawca również chce z nami walczyć...



Gdzie jest Misty?

Idziemy dalej i widzimy Misty romansującą z jakimś chłopakiem. Kiedy tylko nas zobaczy, pobiegnie z powrotem do swojej sali. Idziemy za nią.



Sala w Cerulean City - Misty
Misty używa wodnych pokemonów. Łatwo się ich pozbywamy elektrycznymi atakami. Jedynie Quagsire jest na nie odporny - ponieważ to częściowo ziemny pokemon, walczymy z nim pokemonem znającym roślinne ataki. Po walce bierzemy od Misty odznakę Cascade i idziemy do Lavender City (na wschód od Saffron).

Cleanse Tag w prezencie

Idąc na południe od Cerulean w stronę Lavender City, zatrzymujemy się w domku przy drodze. Staruszka siedząca w środku daje nam przedmiot o nazwie Cleanse Tag. Powstrzymuje on dzikie pokemony od ataków na nas.



30. MIASTO LAVENDER CITY

Druga Wieża Radiowa

Rozmawiamy ze stojącym przy ścianie człowiekiem w czarnym kapeluszu. Podziękuje nam on za naprawienie elektrowni (Power Plant) i da nam Expn Card - dzięki temu urządzeniu możemy słuchać wszystkich stacji radiowych w tej części świata!

Zmieniamy imiona pokemonów

W Lavender mieszka człowiek, który pomaga nam zmienić imię któregokolwiek z naszych pokemonów na dowolnie przez nas



wybrane. To bardzo przyjemne - ponazywać pokemony imionami kolegów i koleżanek...

Super Wędka w prezencie

Idziemy na południe od Lavender i natykamy się na dom kolejnego wędkarza. Odpowiadamy „yes” na jego pytanie i dostajemy w prezencie śliczną, nową wędkę, za pomocą której możemy wszędzie łowić!



Odrobinę poniżej domu wędkarza leży Nugget - warto go mieć! Idziemy do Celadon City.

31. MIASTO CELADON CITY

Sala w Celadon City - Erika

W mieście udaj się do sali, w której oczekuje na ciebie kolejna trenerka pokemonów o wdzięcznym imieniu Erika.

Dziewczynka walczy przy pomocy roślinnych pokemonów - nie ma na nie lepszej broni niż ogniste ataki. Po zwycięstwie dostajemy odznakę Rainbow TM 19 Giga Drain. Idziemy do Fuchsia City drogą tylko dla rowerzystów.



32. MIASTO FUCHSIA CITY



Sala w Fuchsia City - Janine

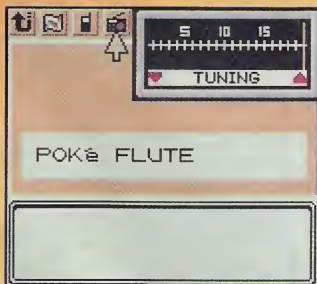
Ta trenerka używa trujących i owadopodobnych pokemonów. Przyda się nam w walce pokemon obdarzony mocami psychicznymi i drugi, który umie zadawać elektryczne ciosy. Jako zwycięzcy, dostajemy odznakę Soul i TM06 Toxic.

Pora wrócić do Vermilion City, do wejścia do jaskini Diglettów (Diglett's Cave). Blokuje je przeogromny pokemon, śpiący Snorlax.

33. JASKINIA DIGLETTÓW

Jak się pozbyć Snorlaxa?

Możemy już słuchać wszystkich stacji radiowych z całego świata - włączamy więc tę, która nadaje muzykę graną na pokeflecie. Na jej dźwięk Snorlax budzi się ze snu i atakuje.



Staramy się go złapać - to dobry, silny pokemon. W dodatku ma ze sobą ciekawy przedmiot o nazwie Leftovers - podnosi on współczynnik HP pokemona po każdej turze.



Spacer po Jaskini

Teraz bez przeszkód wchodzimy do jaskini, walczymy po drodze z paroma Diglettami i Dugtrio, po czym wychodzimy z drugiej strony na drogę do Pewter City.

Nugget

Zanim wejdziemy do miasta, idziemy do domku położonego nieco poniżej wyjścia z jaskini. W podzięce za rozmowę dostajemy od grubaska Nugget wart całkiem sporo pieniędzy.

34. MIASTO PEWTER CITY

Sala w Pewter City - Brock

Brock wystawia przeciwko nam skalne pokemony. Jak wiadomo, bardzo skuteczne w walce z nimi są wodne i roślinne ataki. Po wygranej walce Brock rozstaje się z odznaką Boulder - dzięki niej nasze pokemony stają się jeszcze silniejsze.

Rainbow lub Silver Wing

Rozmawiamy ze starszym panem w

Pewter City. Dostajemy od niego przedmiot o nazwie Silver Wing (w złotej wersji), pozwalający złapać Lugię, lub Rainbow Wing (w wersji srebrnej) - dzięki niemu złapiemy Ho-Oha.

Wskazówki na temat złapania tych pokemonów znajdują się w rozdziale 22.

Teraz idziemy na wschód w stronę Mt. Moon.

35. GÓRA Mt. MOON

Spotkanie z przeciwnikiem... po raz przedostatni

Tym razem pokemony naszego głównego wroga są całkiem dobrze wytrenowane. Sneasel podda się silnemu atakowi, Magneton zejdzie z areny po ziemnym lub skalnym ataku, Golbata najlepiej pokonać atakiem psychicznym lub elektrycznym, Gengar też źle reaguje na psychiczne ataki, Alakazama pokonujemy elektrycznymi atakami. Jeśli mamy pokemona typu Dark - również świetnie się sprawdzi. To, jaki jest ostatni pokemon naszego rywala zależy od tego, jakiego my

wybraliśmy na początku. Jeśli on ma roślinnego - stosujemy ogień. Jeśli wodnego - elektryczność lub rośliny. Jeśli zaś ognistego - najlepiej zadziała woda.

Tańce przy księżycu

W poniedziałkowe noce na Mt. Moon pojawiają się tańczące Clefairy. Jeśli do nich podejdziemy, rozbiegną się - a my znajdziemy Moon Stone. Możemy się tu jeszcze trochę pokręcić - znajdziemy kilka rzadkich pokemonów. Kiedy już się tym terenem znudzimy, kierujemy się w stronę Cinnabar Island.

36. CINNABAR ISLAND

Spotkanie z Garym

Gary to przeciwnik z gry w wersji Red. Opowiada nam długą i nudną historię, po czym ulatnia się. Jeszcze się z nim spotkamy.

Sala w Cinnabar Island

zniszczona!

Wulkan na wyspie obudził się i zniszczył salę gimnastyczną. Blaine, trener z sali przeniósł ją na Seafoam Island. Płyniemy tam.



Sala w Seafoam Island - Blaine

Blaine używa ognistych pokemonów - nic trudnego. Wystarczy pociąć je wodą. Za nasze wysiłki dostajemy odznakę Volcano.

Teraz czeka nas walka z Garym, którego spotkaliśmy przedtem. Udajemy się do Viridian City.

37. MIASTO VIRIDIAN CITY

TM 42 - Dream Eater

Rozmawiamy z człowiekiem w Viridian City - dostajemy w prezencie TM 42 Dream Eater.

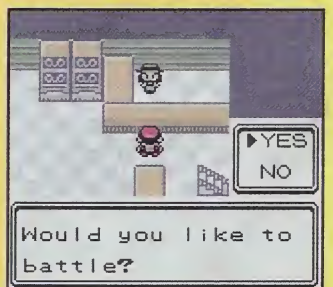
Dom trenera

W Viridian City jest doskonale miejsce - zdobywamy w nim pieniądze, a nasze pokemony - doświadczenie. Budynek znajduje się obok sklepu. Schodzimy na dół i rozmawiamy z kobietą. Odpowiadamy twierdząco na jej pytanie i zaczyna się walka, za każdym razem z tymi samymi pokemonami. Niestety, można walczyć tylko raz dziennie.

Sala w Viridian City - Blue (Gary)

Walka z Garym jest trudniejsza niż poprzednie potyczki z trenerami - jego pokemony są różnych typów.

Oto sposób na zwycięstwo. Pidgeot, Alakazam, Gyarados - stosujemy atak elektryczny, Arcanine i Rhydon - wodny, a Exeggutor podda się atakowi ognistemu. Po zwycięstwie otrzymujemy odznakę Earth i kierujemy się do Pallet Town.



38. MIASTO PALLET TOWN

Profesor Oak w akcji!

Po pokonaniu kolejnych ośmiu trenerów w drugiej części świata, odwiedzamy profesora Oaka. Otwiera on dla nas przejście do Silver Cave (inaczej zwanej Mt. Silver). Idziemy do Viridian City i kierujemy się w stronę Victory Road. Teraz możemy przejść w miejscu, które przedtem było zablokowane przed strażnikami.

Stąd możemy iść do Silver Cave lub do Indigo Plateau - czeka tam nas walka...

Indigo Plateau - ostatnia walka z przeciwnikiem

Nasz przeciwnik nie jest w stanie niczym nas zaskoczyć. Po walce z nim idziemy do Silver Cave, żeby złapać parę niezłych pokemonów.



39. SILVER CAVE I KONIEC!

Route 28 - naprawdę silne pokemony

W trawie na tej drodze chowają się naprawdę silne pokemony. Jeśli dotąd ich nie złapaliśmy, warto uzupełnić naszą kolekcję! Pośrodku pustkowia stoi pokecenter, pełniące podwójną funkcję: po pierwsze, możemy tu wyleczyć nasze pokemony, po drugie zaś - przylecieć tu później.



TM 47 - Steel Wing

Na prawo od pokecenter rosną dwa drzewka, ścinamy je - za nimi stoi

dom. Jako podziękowanie za rozmowę kobieta w środku wręcza nam TM 47 Steel Wing.

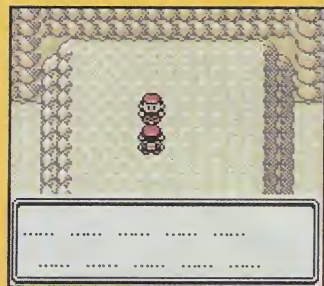


Silver Cave Maze

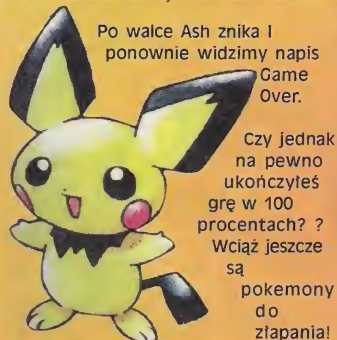
Jaskinie można zwiedzić na wiele sposobów. Jeśli nie mamy w drużynie pokemona znającego polecenia Waterfall, udajemy się prosto do Asha (legendarnego trenera z wersji Yellow, Blue i Red). Jest naprawdę świetny - nasze pokemony muszą być na poziomach powyżej 60, jeśli chcemy mieć choć cień szansy.

Blastoise uda nam się pokonać przy pomocy elektrycznego ataku, np. Thunder albo Thunder Punch. Charizardowi zaszkodzi wodny atak - najlepiej Hydro Pump. Na Venusaur najlepiej podziela ognisty lub psychiczny atak. Espeon to bardzo trudny do pokonania psychiczny pokémon - walczymy z nim pokémonem typu Dark, bo tylko takie są odporne na psychiczne ataki. Snorlax też jest trudny do pokonania - w walce z nim dobrze sprawdzi się Haunter, całkowicie odporny na normalne ataki, dodatkowo nauczony ataku o nazwie Dream Eater. Pozostaje jeszcze Pikachu - chociaż jest na poziomie 81, łatwo go zdjąć

paroma silnymi ciosami - z kieszeni wyjmujemy Dugtrio albo Sandslasha.



Po walce Ash znika i ponownie widzimy napis Game Over.

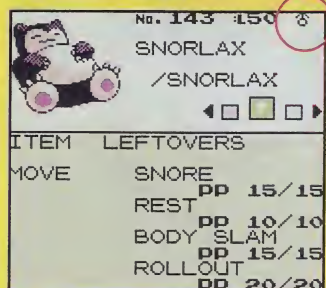


Czy jednak na pewno ukończyłeś grę w 100 procentach? Wciąż jeszcze są pokemony do złapania!

ZAWANSOWANE MATERIAŁY cz. 2 - HODOWLA

Jak hodować i krzyżować Pokemony? Tylko tu i teraz - kolejne materiały dla zaawansowanych graczy!

Grając w Pokemona Gold lub Silver, łatwo zauważyć, że przy nazwie każdego pokemona pojawia się symbol oznaczający płeć.



Aby rozmnożyć nasze pokemony, zabieramy je do Daycare Center na drodze nr 34 i rozmawiamy z mężczyzną w domku. Zostawiamy mu dwa pokemony, które chcemy rozmnożyć i oddalamy się na jakiś czas. Wracamy i patrzymy na jednego z naszych pokémonów. Jeśli pojawi się jeden z następujących komunikatów:

- * It's friendly with Pokémon B.
- * It appears to care for Pokémon B.
- * It shows interest in Pokémon B.

Oznacza to, że wszystko poszło dobrze i że dostaniemy jajko. Z jajka po niedługim czasie wykluwa się nowy pokémon - nie zawsze jest taki sam, jak rodzice.

Połączenie dwóch Pikachu daje Pichu.

Połączenie dwóch Electabuzzów daje Elekida.

Połączenie dwóch Clefairy daje Cleffa.

Połączenie dwóch Jigglypuffów daje Igglybuffa.

Połączenie dwóch Magmarów daje Magby.

Połączenie Venonata z Pinsirem daje Pinsira.

Połączenie Hitmonchan lub Hitmonlee z Ditto daje Tyrogue.

Połączenie Clefairy ze Snubbilem daje Snubbilla.

Połączenie Marill z Jigglypuffem daje Igglypuffa.

Połączenie Gyarados z Red Gyaradosem daje błyszczącego Magikarpa.

Znaczenie płci

Niestety, nie wszystkie pokemony występują w obu płciach. Poniżej zamieszczamy listę tych, które są tylko męskie lub tylko żeńskie.

Jest też śledem bezpłciowych pokémonów - aby złożyć jajko, łączymy je z Ditto.

Zawsze rodzaj męski:

Tyrogue, Hitmonchan, Hitmonlee, Hitmontop, Nidoran Male, Nidorino, Nidoking, Tauros



Zawsze rodzaj żeński:

Chansey, Blissey, Nidoran Female, Nidorina, Nidoqueen, Jynx, Smoochum, Kangaskhan, Miltank

Bezpłciowe:

Electrode, Voltorb, Magnetron, Magnemite, Ditto, Staryu, Starmie

Bezpłodne pokemony:

Igglybuff, Smoochum, Moltres, Mewtwo, Mew, Unown, Elekid, Raikou, Entei, Suicune, Togepi, Magby, Nidorina, Nidoqueen, Cleffa, Articuno, Pichu, Lugia, Tyrogue, Zapdos, Ho-oh, Celebi

ZAWANSOWANE MATERIAŁY cz. 3 - ZŁAP JE WSZYSTKIE!!!

Z zestawienia poniżej można dowiedzieć się, gdzie w wersji złotej i srebrnej występuje każdy pokemon. Niektóre bardzo popularne pokemony pojawiają się również w innych miejscach, niż te, które zostały wymienione poniżej.

Numer	Nazwa	Typ 1	Typ 2	Miejsce występowania
#001	Bulbasaur	Grass	Poison	-
#002	Ivysaur	Grass	Poison	-
#003	Venusaur	Grass	Poison	-
#004	Charmander	Fire	-	-
#005	Charmeleon	Fire	-	-
#006	Charizard	Fire	Flying	-
#007	Squirtle	Water	-	-
#008	Wartortle	Water	-	-
#009	Blastoise	Water	-	-
#010	Caterpie	Bug	-	G: Drogi nr 2, 30, Ilex Forest, inne S: National Park (zawody w łapaniu robaków)
#011	Metapod	Bug	-	G: Drogi nr 2, 30, Ilex Forest, inne S: National Park (zawody w łapaniu robaków)
#012	Butterfree	Bug	Flying	G: Drogi nr 2, inne S: National Park (zawody w łapaniu robaków)
#013	Weedle	Bug	Poison	G: National Park (zawody w łapaniu robaków) S: Drogi nr 2, 30, Ilex Forest, inne
#014	Kakuna	Bug	Poison	G: National Park (zawody w łapaniu robaków) S: Drogi nr 2, 30, Ilex Forest, inne
#015	Beedrill	Bug	Poison	G: National Park (zawody w łapaniu robaków) S: Drogi nr 2, inne
#016	Pidgey	Normal	Flying	Drogi nr 1, 29, 30, inne
#017	Pidgeotto	Normal	Flying	Drogi nr 8, 15, 43, inne
#018	Pidgeot	Normal	Flying	Tylko ewolucja z Pidgeotto
#019	Rattata	Normal	-	Drogi nr 1, 22, 29, 30, 31, 32, 33, Union Cave, Sprout Tower, inne
#020	Raticate	Normal	-	Burned Tower, Drogi nr 7, 27, Union Cave, inne
#021	Spearow	Flying	Flying	Drogi nr 22, 33, 42, inne
#022	Fearow	Normal	Flying	Drogi nr 16, 17, 18, inne
#023	Ekans	Poison	-	G: Goldenrod City Game Corner S: Drogi nr 3, 32, 33, inne
#024	Arbok	Poison	-	G: Tylko ewolucja z Ekans S: Drogi nr 3, 4, 27, inne
#025	Pikachu	Electric	-	Droga nr 2
#026	Raichu	Electric	-	Tylko ewolucja z Pikachu
#027	Sandshrew	Ground	-	G: Union Cave, Mt. Moon S: Goldenrod City Game Corner
#028	Sandslash	Ground	-	G: Drogi nr 26, 27, Mt. Moon S: Tylko ewolucja z Sandshrew
#029	Nidoran Female	Poison	-	Drogi nr 35, 36
#030	Nidorina	Poison	-	Drogi nr 13, 14, 15
#031	Nidoqueen	Poison	Ground	Tylko ewolucja z Nidorina
#032	Nidoran Male	Poison	-	Drogi nr 35, 36
#033	Nidorino	Poison	-	Drogi nr 13, 14, 15
#034	Nidoking	Poison	Ground	Ewolucja z Nidorino
#035	Clefairy	Normal	-	Mt. Moon
#036	Clefable	Normal	-	Ewolucja z Clefairy
#037	Vulpix	Fire	-	G: - S: Drogi nr 7, 8, 36, 37, inne
#038	Ninetales	Fire	-	Ewolucja z Vulpix
#039	Jigglypuff	Normal	-	Drogi nr 3, 4
#040	Wigglytuff	Normal	-	Ewolucja z Jigglypuff
#041	Zubat	Poison	Flying	Drogi nr 32, 33, Union Cave, Slowpoke Well, Ilex Forest, inne
#042	Golbat	Poison	Flying	Slowpoke Well, Victory Road, inne
#043	Oddish	Grass	Poison	Drogi nr 5, 6, Ilex Forest, inne
#044	Gloom	Grass	Poison	Droga nr 5
#045	Vileplume	Grass	Poison	Ewolucja z Gloom
#046	Paras	Bug	Grass	Ilex Forest, National Park
#047	Parasect	Bug	Grass	Ewolucja z Paras
#048	Venonat	Bug	Poison	Drogi nr 24, 25, 32, National Park, inne
#049	Venomoth	Bug	Poison	Drogi nr 24, 25, National Park, inne
#050	Diglett	Ground	-	Diglett's Cave
#051	Dugtrio	Ground	-	Diglett's Cave
#052	Meowth	Normal	-	G: - S: Drogi nr 5, 8, 39, inne

Numer	Nazwa	Typ 1	Typ 2	Miejsce występowania
#053	Persian	Normal	-	G: - S: Droga nr 7
#054	Psyduck	Water	-	Drogi nr 6, 35, Ilex Forest
#055	Golduck	Water	-	Drogi nr 6, 35, Ilex Forest, inne
#056	Mankey	Fighting	-	G: Drogi nr 9, 42 S: -
#057	Primeape	Fighting	-	G: Droga nr 9 S: -
#058	Growlithe	Fire	-	G: Drogi nr 7, 36, 37, inne S: -
#059	Arcanine	Fire	-	Ewolucja z Growlithe
#060	Poliwag	Water	-	Drogi nr 22, 30, Ecruteak City, inne
#061	Poliwhirl	Water	-	Droga nr 30, Violet City, Mt. Silver, inne
#062	Poliwrath	Water	Fighting	Ewolucja z Poliwhirl
#063	Abra	Psychic	-	Drogi nr 5, 24, 34, Goldenrod City, inne
#064	Kadabra	Psychic	-	Droga nr 8
#065	Alakazam	Psychic	-	Ewolucja z Kadabra
#066	Machop	Fighting	-	Mt. Mortar, Rock Tunnel, Goldenrod City
#067	Machoke	Fighting	-	Mt. Mortar, Rock Tunnel
#068	Machop	Fighting	-	Ewolucja z Machoke
#069	Bellsprout	Grass	Poison	Drogi nr 5, 24, 31, 32, inne
#070	Weepinbell	Grass	Poison	Drogi nr 24, 25, 44, inne
#071	Victreebel	Grass	Poison	Ewolucja z Weepinbell
#072	Tentacool	Water	Poison	Drogi nr 12, 34, New Bark Town, inne
#073	Tentacruel	Water	Poison	Drogi nr 12, 34, New Bark Town, inne
#074	Geodude	Rock	Ground	Droga nr 46, Dark Cave, Mt. Mortar, inne
#075	Graveler	Rock	Ground	Droga nr 45, Dark Cave, Mt. Silver, inne
#076	Golem	Rock	Ground	Ewolucja z Graveler
#077	Ponyta	Fire	-	Drogi nr 26, 28, Mt. Silver, inne
#078	Rapidash	Fire	-	Droga nr 28, Mt. Silver, Pewter City
#079	Slowpoke	Water	Psychic	Slowpoke Well, inne
#080	Slowbro	Water	Psychic	Slowpoke Well
#081	Magnemite	Electric	Steel	Drogi nr 6, 11, 38, inne
#082	Magneton	Electric	Steel	Ewolucja z Magnemite
#083	Farfetch'd	Normal	Flying	Drogi nr 38, 39
#084	Doduo	Normal	Flying	Drogi nr 22, 26, 27, inne
#085	Dodrio	Normal	Flying	Drogi nr 26, 28, Mt. Silver, inne
#086	Seel	Water	-	Whirl Island Caves
#087	Dewgong	Water	Ice	Ewolucja z Seel
#088	Grimer	Poison	-	Drogi nr 16, 17, 18, inne
#089	Muk	Poison	-	Drogi nr 16, 17, 18, inne
#090	Shellder	Water	-	Drogi nr 20, 26, Vermillion City (Lowmy)
#091	Cloyster	Water	Ice	Ewolucja z Shellder
#092	Gastly	Ghost	Poison	Tin Tower, Sprout Tower
#093	Haunter	Ghost	Poison	Droga nr 8
#094	Gengar	Ghost	Poison	Ewolucja z Haunter
#095	Onix	Rock	Ground	Violet City, Union Cave, Victory Road
#096	Drowzee	Psychic	-	Drogi nr 11, 34, 35
#097	Hypno	Psychic	-	Droga nr 11
#098	Krabby	Water	-	Droga nr 19, Whirl Island Cave, Cherrygrove City, inne
#099	Kingler	Water	-	Drogi nr 19, 40, Cherrygrove City, inne
#100	Voltorb	Electric	-	Droga nr 10, Olivine City, Mahogany Town (Rocket Hideout)
#101	Electrode	Electric	-	Mahogany Town (Rocket Hideout)
#102	Exeggcute	Grass	Psychic	W lasach, na drzewach (Headbutt)
#103	Exeggutor	Grass	Psychic	Ewolucja z Exeggcute
#104	Cubone	Ground	-	Rock Tunnel
#105	Marowak	Ground	-	Rock Tunnel
#106	Hitmonlee	Fighting	-	Ewolucja z Tyrogue (SPC)
#107	Hitmonchan	Fighting	-	Ewolucja z Tyrogue (SPC)
#108	Lickitung	Normal	-	Droga nr 44
#109	Koffing	Poison	-	Burned Tower
#110	Weezing	Poison	-	Ewolucja z Koffing
#111	Rhyhorn	Ground	Rock	Victory Road
#112	Rhydon	Ground	Rock	Blackthorn City
#113	Chansey	Normal	-	Drogi nr 13, 14, 15

Numer	Nazwa	Typ 1	Typ 2	Miejsce występowania
#113	Chansey	Normal	-	Drogi nr 13, 14, 15
#114	Tangela	Grass	-	Drogi nr 21, 44, Mt. Silver, inne
#115	Kangaskhan	Normal	-	Rock Tunnel
#116	Horsea	Water	-	Whirl Island Caves
#117	Seadra	Water	-	Whirl Island Caves
#118	Golddeen	Water	-	Drogi nr 4, 25, Mt. Mortar, inne
#119	Seaking	Water	-	Drogi nr 4, 25, Mt. Mortar, inne
#120	Staryu	Water	-	Drogi nr 19, 34, Olivine City, inne
#121	Starmie	Water	Psychic	Ewolucja z Staryu
#122	Mr. Mime	Psychic	-	Droga nr 21
#123	Scyther	Bug	Flying	National Park (zawody w łapaniu robaków)
#124	Jynx	Ice	Psychic	Ice Path
#125	Electabuzz	Electric	-	Droga nr 10
#126	Magmar	Fire	-	Burned Tower
#127	Pinsir	Bug	-	National Park (zawody w łapaniu robaków)
#128	Tauros	Normal	-	Drogi nr 38, 39
#129	Magikarp	Water	-	Droga nr 43, Lake of Rage, Blackthorn City, inne
#130	Gyarados	Water	Flying	Lake of Rage, Fuchsia City
#131	Lapras	Water	Ice	Union Cave (w piętki)
#132	Ditto	Normal	-	Drogi nr 34, 35
#133	Eevee	Normal	-	Goldenrod City, Celadon City
#134	Vaporeon	Water	-	Ewolucja z Eevee
#135	Jolteon	Electric	-	Ewolucja z Eevee
#136	Flareon	Fire	-	Ewolucja z Eevee
#137	Porygon	Normal	-	Goldenrod City Game Corner
#138	Omanyte	Rock	Water	-
#139	Omastar	Rock	Water	-
#140	Kabuto	Rock	Water	-
#141	Kabutops	Rock	Water	-
#142	Aerodactyl	Rock	Flying	Droga nr 14 (wymiana)
#143	Snorlax	Normal	-	Vermilion City (obudzić radiostacją Flute)
#144	Articuno	Ice	Flying	-
#145	Zapdos	Electric	Flying	-
#146	Moltres	Fire	Flying	-
#147	Dratini	Dragon	-	Droga nr 45, Goldenrod City, Dragon's Den
#148	Dragonair	Dragon	-	Droga nr 45, Dragon's Den
#149	Dragonite	Dragon	Flying	Ewolucja z Dragonair
#150	Mewtwo	Psychic	-	-
#151	Mew	Psychic	-	Do wygrania tylko na festiwalach Nintendo
#152	Chikorita	Grass	-	New Bark Town (zaczynasz z nim)
#153	Bayleef	Grass	-	Ewolucja z Chikorita
#154	Meganium	Grass	-	Ewolucja z Bayleef
#155	Cyndaquil	Fire	-	New Bark Town (zaczynasz z nim)
#156	Quilava	Fire	-	Ewolucja z Cyndaquil
#157	Typhlosion	Fire	-	Ewolucja z Quilava
#158	Tododile	Water	-	New Bark Town (zaczynasz z nim)
#159	Croconaw	Water	-	Ewolucja z Tododile
#160	Feraligtr	Water	-	Ewolucja z Croconaw
#161	Sentret	Normal	-	Drogi nr 1, 29
#162	Furret	Normal	-	Droga nr 1
#163	Hoothoot	Normal	Flying	Drogi nr 1, 29, 30, 31, 35, 36, 37, National Park, inne
#164	Noctowl	Normal	Flying	Drogi nr 2, 14, 43, inne
#165	Ledyba	Bug	Flying	G: - S: Drogi nr 2, 30, 37, inne
#166	Ledian	Bug	Flying	G: - S: Drogi nr 2
#167	Spinarak	Bug	Poison	G: Drogi nr 2, 30, 37, inne S: -
#168	Ariados	Bug	Poison	G: Droga nr 2 S: -
#169	Crobat	Poison	Flying	Ewolucja z Golbat (FRN)
#170	Chinchou	Water	Electric	Łowimy: Drogi nr 20, 41, New Bark Town, inne
#171	Lanturn	Water	Electric	Łowimy: Drogi nr 20, 41, New Bark Town, inne
#172	Pichu	Electric	-	Hodujemy w Daycare Center
#173	Cleffa	Normal	-	Hodujemy w Daycare Center
#174	Igglybuff	Normal	-	Hodujemy w Daycare Center
#175	Togepi	Normal	-	Violet City (dostajemy od pomocnika profesora)
#176	Togetic	Normal	Flying	Ewolucja z Togepi (FRN)
#177	Natu	Psychic	Flying	Ruins of Alph
#178	Xatu	Psychic	Flying	Ewolucja z Natu
#179	Mareep	Electric	-	Drogi nr 32, 42, 43, inne
#180	Flaafy	Electric	-	Drogi nr 42, 43, inne
#181	Ampharos	Electric	-	Ewolucja z Flaafy
#182	Bellossom	Grass	-	Ewolucja z Gloom (STN)
#183	Marill	Water	-	Mt. Mortar

Numer	Nazwa	Typ 1	Typ 2	Miejsce występowania
#184	Azurmarill	Water	-	Ewolucja z Marill
#185	Sudowoodo	Rock	-	Droga nr 36 (po użyciu Squirtbottle) *
#186	Politoed	Water	-	Ewolucja z Poliwhirl (STN)
#187	Hoppip	Grass	Flying	Drogi nr 13, 32, 33, inne
#188	Skiploom	Grass	Flying	Droga nr 14
#189	Jumpluff	Grass	Flying	Ewolucja z Skiploom
#190	Aipom	Normal	-	Głównie w górach: drzewa (używamy Headbutt)
#191	Sunkern	Grass	-	Droga nr 24, National Park
#192	Sunflora	Grass	-	Ewolucja z Sunkern (STN)
#193	Yanma	Bug	Flying	Droga nr 35
#194	Wooper	Water	Ground	Droga nr 32, Ruins of Alph, Union Cave
#195	Quagsire	Water	Ground	Droga nr 10, 27, 32, inne
#196	Espeon	Psychic	-	Ewolucja z Eevee (SPC)
#197	Umbreon	Psychic	-	Ewolucja z Eevee (SPC)
#198	Murkrow	Dark	Flying	Drogi nr 7, 16
#199	Slowking	Water	Psychic	Ewolucja z Slowpoke (STN)
#200	Misdreavus	Ghost	-	Mt. Silver Caves
#201	Unown	Psychic	-	Ruins of Alph
#202	Wobbuffet	Psychic	-	Dark Cave
#203	Girafarig	Normal	Psychic	Droga nr 43
#204	Pinco	Bug	-	Głównie w lasach: drzewa (używamy Headbutt)
#205	Forretress	Bug	Steel	Ewolucja z Pinco
#206	Dunsparce	Normal	-	Dark Cave
#207	Gligar	Ground	Flying	G: Droga nr 45 S: -
#208	Steelix	Ground	Steel	Ewolucja z Onix (ITR)
#209	Snubbull	Normal	-	Droga nr 38
#210	Granbull	Normal	-	Ewolucja z Snubbull
#211	QwilLowimy	Water	Poison	Łowimy: Drogi nr 12, 13, 32
#212	Scizor	Bug	Steel	Ewolucja z Scyther (ITR)
#213	Shuckle	Bug	Rock	Cianwood City
#214	Heracross	Bug	Fighting	Głównie w górach: drzewa (używamy Headbutt)
#215	Sneasel	Dark	Ice	Droga nr 28, Mt. Silver
#216	Teddiursa	Normal	-	G: - S: Droga nr 45
#217	Ursaring	Normal	-	G: - S: Droga nr 28, Victory Road, Mt. Silver Caves, inne
#218	Slugma	Fire	-	Drogi nr 16, 17, 18
#219	Magcargo	Fire	Rock	Ewolucja z Slugma
#220	Swinub	Ice	Ground	Ice Path
#221	Piloswine	Ice	Ground	Ewolucja z Swinub
#222	Corsola	Water	Rock	Łowimy: Drogi nr 18, 34, Olivine City, inne
#223	Remoraid	Water	-	Łowimy: Droga nr 44
#224	Octillery	Water	-	Ewolucja z Remoraid
#225	Delibird	Ice	Flying	G: - S: Ice Path
#226	Mantine	Water	Flying	G: Droga nr 41 S: -
#227	Skarmory	Steel	Flying	G: - S: Droga nr 45
#228	Houndour	Dark	Fire	Droga nr 7
#229	Houndoom	Dark	Fire	Ewolucja z Houndour
#230	Kingdra	Water	Dragon	Ewolucja z Seadra (ITR)
#231	Phanpy	Ground	-	G: Droga nr 45 S: -
#232	Donphan	Ground	-	G: Droga nr 28, Victory Road, Mt. Silver Caves, inne S: -
#233	Porygon2	Normal	-	Ewolucja z Porygon (ITR)
#234	Stantler	Normal	-	Drogi nr 36, 37
#235	Smeargle	Normal	-	Ruins of Alph
#236	Tyrogue	Fighting	-	Mt. Mortar
#237	Hitmontop	Fighting	-	Ewolucja z Tyrogue (SPC)
#238	Smoochum	Ice	Psychic	Hodujemy w Daycare Center
#239	Elekid	Electric	-	Hodujemy w Daycare Center
#240	Magby	Fire	-	Hodujemy w Daycare Center
#241	Miltank	Normal	-	Drogi nr 38, 39
#242	Blissey	Normal	-	Ewolucja z Chansey (FRN)
#243	Raikou	Electric	-	Gdzieś w Johto (po wizycie w Burned Tower)
#244	Entei	Fighting	-	Gdzieś w Johto (po wizycie w Burned Tower)
#245	Suicune	Water	-	Gdzieś w Johto (po wizycie w Burned Tower)
#246	Larvitar	Rock	Ground	Mt. Silver Caves
#247	Pupitar	Rock	Ground	Ewolucja z Larvitar
#248	Tyrannitar	Rock	Dark	Ewolucja z Pupitar
#249	Lugia	Psychic	Flying	Whirl Island Caves
#250	Ho-oh	Fire	Flying	Tin Tower
#251	Celebi	Psychic	Grass	BRĄK można wygrać na festiwalach Nintendo ale nie w Polsce

ZAWANSOWANE MATERIAŁY cz. 4 - HMy, TMy i Ataki!

W poniższych tabelkach zawarta jest wiedza na temat wszystkich poleceń (TM i HM) oraz ataków. Niech wam służą dobrze!

Skuteczność ataków

Wszystko zależy od tego, jaki pokemon atakuje jakiego. Z tabeli poniżej łatwo dowiedzieć się o wszystkich zależnościach.

* „+” (zielony) oznacza, że atak jest dwukrotnie bardziej efektywny od zwykłego ataku, np. atak ognisty (Fire) na roślinnego pokémona (Grass)

oznacza, że atak nie jest skuteczny i powoduje połowę słabiej od normalnego ataku, np. atak owadzi (Bug) na ognistego pokémona (Fire)

* „X” (czerwony) oznacza, że ten atak nie może być użyty przeciw danemu pokémonowi, np. atak elektryczny (Electric) nie zaszkodzi ani trochę ziemnemu pokémonowi (Ground)

Pamiętajmy, że pokémon, który używa ataku tego samego typu co on sam (np. Mewtwo, pokémon o mocach psychicznych (Psychic), używający ataku psychicznego o nazwie Psychic), jest dwukrotnie bardziej skuteczny od pokémona używającego innego ataku (np. Mewtwo, pokémon o siłach psychicznych (Psychic, używający elektrycznego ataku o nazwie Thunder).

Siła ataku jest też zależna od poziomu zaawansowania obydwu pokémonów oraz współczynników ataku (Attack) i specjalnego (Special).

TM#	Polecenie	Miejsce	Kupno za	Sprzedaż za
TM01	Dynamic punch	Dostajemy od Chucka w Sali Cianwood City		
TM02	Headbutt	Znajdujemy w Ilex Forest! Kupujemy w Goldenrod City Department Store	2000	
TM03	Curse	Dostajemy od człowieka w Celadon Mansion, Celadon City (tylko w nocy).		
TM04	Rollout	Droga nr 35		
TM05	Flare	Droga nr 32		
TM06	Toxic	Dostajemy od Janine w Sali Fuchsia City		
TM07	Zap Cannon	Dostajemy od dyrektora w Power Plant		
TM08	Rock Smash	Droga nr 56 (po usunięciu Sudowooda!) kupujemy w Goldenrod City Department Store	1000	
TM09	Psych Up	Przenosimy Abreg z Pokémon R/B/Y do Pokémon Gold lub Silver, TM09 dostajemy w prezencie		
TM10	Hidden Power	W domu powyżej Lake of Flage	3000	
TM11	Sunny Day	Dostajemy od dziewczynki w Radio Tower! Kupujemy w Celadon City Department Store	2000	
TM12	Sweet Scent	Dostajemy od dziewczynki w bramie na północnym końcu Ilex Forest		
TM13	Snore	Droga nr 39		
TM14	Blizzard	Dostajemy za 5.500 złotych w Goldenrod City Game Corner		
TM15	Hyper Beam	Dostajemy za 7.500 złotych w Celadon City Game Center		
TM16	Lov Wind	Dostajemy od Prycia w Sali Mahogany Town		
TM17	Protect	Kupujemy w Celadon Department Store	3000	
TM18	Rain Dance	Znajdujemy w Słupowej Well / kupujemy w Celadon City Department Store	2000	
TM19	Giga Drain	Dostajemy od Enki w Sali Celadon City		
TM20	Endure	Znajdujemy w The Burnt Tower		
TM21	Frustration	Dostajemy w niedziele w Goldenrod City Department Store (po pokazaniu kobiecego pokémona, który nas nie lubi)		
TM22	Solarbeam	Znajdujemy na Drodze nr 27		
TM23	Iron Tail	Dostajemy od Jasmine w Sali Olivine City		
TM24	Dragonbreath	Dostajemy od Clair w Dragon's Den		
TM25	Thunder	Dostajemy za 5.500 złotych w Goldenrod City Game Corner		

TM26	Earthquake	Znajdujemy na Victory Road		
TM27	Return	Dostajemy w mieście w Goldenrod Department Store (po pokazaniu kubiczki pokémona, który nas lubi)		
TM28	Dig	Znajdujemy w National Park		
TM29	Psychic	Dostajemy od Mr. Psychic w Saffron City		
TM30	Shadow Ball	Dostajemy od Morty'ego w Sali Ecrutek City		
TM31	Mud-Slap	Dostajemy od Falknera w Sali Violet City	1500	
TM32	Double Team	Dostajemy za 1.500 złotych w Celadon Game Center		
TM33	Ice Punch	Kupujemy w Goldenrod City Department Store albo przenosimy Krabby, Horsea, Goldena lub Slurpy z Pokémona R/B/Y do Pokémona Gold lub Silver. TM33 dostajemy w prezencie	3000	
TM34	Swagger	Znajdujemy w Olivine Lighthouse		
TM35	Sleep Talk	Znajdujemy w Underground Passage w Goldenrod City		
TM36	Sludge Bomb	Dostajemy przy bramie do Drogi nr 43 po wykryciu i usunięciu kryjówki Team Rocket		
TM37	Sandstorm	Dostajemy w domu przy Drozde nr 27	2000	
TM38	Fire Blast	Dostajemy za 5.500 złotych w Goldenrod City Game Corner		
TM39	Swift	Znajdujemy w Union Cave	1000	
TM40	Defense Curl	Znajdujemy w Mt. Mortar		
TM41	Thunderpunch	Kupujemy w Goldenrod City Department Store	3000	
TM42	Deam Eater	Dostajemy w Viridian City		
TM43	Detect	Znajdujemy w pobliżu Lake of Rage! Przenosimy Nidoran (M) lub Nidoran (F) z Pokémona R/B/Y do Pokémona Gold lub Silver. TM43 dostajemy w prezencie		
TM44	Rest	Znajdujemy w Ice Path		
TM45	Attract	Dostajemy od Whitney w Goldenrod City		
TM46	Theft	Znajdujemy w Kryptwie: Team Rocket w Mahogany Tower		
TM47	Iron Wing	Znajdujemy w Rock Tunnel		
TM48	Fire Punch	Kupujemy w Goldenrod City Department Store	3000	
TM49	Fury Cutter	Dostajemy od Bugsy'ego w Sali Azalea Town	1500	
TM50	Nightmare	Znajdujemy na Drozde nr 31		

Poniżej zamieszczamy pełną listę ataków z podziałem na rodzaje

Ground			
Bone Club	Bone Rush	Bonemerang	Dig
Earthquake	Fissure	Magnitude	Mud Slap
Sand-Attack			
Ice			
Aurora Beam	Blizzard	Haze	Ice Beam
Ice Punch	Icy Wind	Mist	Powder Snow
Normal			
Attract	Focus Energy	Minimize	Slash
Barrage	Foresight	Moonlight	Sleep Talk
Baton Pass	Frustration	Moonlight Sun	Smokescreen
Belly Drum	Fury Attack	Pain Split	Snore
Bide	Fury Swipes	Pay Day	Softboiled
Bind	Glare	Perish Song	Somebody
Body Slam	Growl	Pound	Spike Cannon
Charm	Growth	Present	Spikes
Comet Punch	Gust	Protect	Splash
Constrict	Hyper Beam	Psych Up	Slomp
Conversion	Headbutt	Quick Attack	Strength
Conversion 2	Heal Bell	Rage	Struggle
Cut	Hidden Power	Rapid Spin	Substitute
Defense Curl	Horn Attack	Razor Wind	Super Fang
Disable	Horn Drill	Recover	Supersonic
Drzy Punch	Hyper Beam	Return	Swagger
Double Team	Hyper Fang	Roar	Sweet Kiss
Double-Edge	Leer	Safeguard	Swift
Doubleslap	Lock-On	Scary Face	Swords Dance
Egg Bomb	Lovely Kiss	Scratch	Tackle
Encore	Mean Look	Scream	Tail Whip
Endure	Mega Kick	Selfdestruct	Take Down
Explosion	Mega Punch	Sharpen	Thrash
Extreme Speed	Metronome	Sing	Transform
False Swipe	Milk Drink	Sketch	Tri Attack
Flail	Mimic	Skull Bash	Vicgrip
Flash	Mind Reader	Slam	Whirlwind
			Wrap

Grass			
Absorb	Cotton Spore	Giga Drain	Leech Seed
Mega Drain	Petal Dance	Razor Leaf	Sleep Powder
Solar Beam	Spore	Stun Spore	Synthesis
Vine Whip			
Water			
Bubble	Bubblebeam	Clamp	Crabhammer
Hydro Pump	Octazooka	Rain Dance	Surf
Water Gun	Waterfall	Whirlpool	Withdraw
Bug			
Fury Cutter	Leech Life	Megahorn	Pin Missile
Spider Web	String Shot	Twin Needle	
Dark			
Beat Up	Bite	Crunch	Faint Attack
Pursuit	Thief		
Dragon			
Dragon Rage	Dragonbreath	Outrage	Twister
Electric			
Thief	Thunder	Thunder Wave	
Thunderpunch	Thunderbolt	Zap Cannon	Thunderbolt
Fighting			
Counter	Cross Chop	Detect	Double Kick
Dynamicpunch	Hi Jump Kick	Jump Kick	Karate Chop
Low Kick	Mach Punch	Reversal	Rock Smash
Rolling Kick	Seismic Toss	Submission	Triple Kick
Vital Throw			
Fire			
Ember	Fire Blast	Fire Punch	Fire Spin
Flame Wheel	Flamethrower	Sacred Fire	Sunny Day
Flying			
Aeroblast	Drill Peck	Fly	Gust
Mirror Move	Peck	Sky Attack	Wing Attack
Ghost			
Confuse Ray	Destiny Bond	Lick	Night Shade
Nightmare	Shadow Ball	Spite	

HM#	Polecenie	Miejsce
HM01	Cut	Dostajemy od Charcoal Man po złapaniu jego Farfetch'da w Ilex Forest
HM02	Fly	Dostajemy od żony Chucka w Cianwood City po pokonaniu Chucka
HM03	Surf	Dostajemy od właściciela Ecruteak Dance Theater po pokonaniu wszystkich Kimono Girls
HM04	Strength	Rozmawiamy z człowiekiem w domu obok pokecenter w Olivine City
HM05	Flash	Dostajemy od głównego trenera w Sprout Tower
HM06	Whirlpool	Dostajemy od Lance'a w Kryjówce Team Rocket w Mahogany Town
HM07	Waterfall	Znajdujemy w Ice Path

Poison			
Acid	Poison Gas	Poison Sting	Sludge Bomb
Acid Armor	Poison Powder	Sludge	Smog
			Toxic
Psychic			
Agility	Amnesia	Barrier	Confusion
Dream Eater	Future Sight	Hypnosis	Kinesis
Light Screen	Meditate	Mirror Coat	Psychic
Psychic	Psywave	Reflect	Rest
Teleport			
Rock			
Ancient Power			
Sandstorm	Rock Slide	Rock Throw	Rollout
Steel			
Iron Tail	Metal Claw	Steel Wing	

HIDDEN MACHINES I TECHNICAL MACHINES

HMs (Hidden Machines) - specjalne umiejętności

Na poprzedniej stronie znajduje się lista wszystkich HM w grze. Każdego z nich możemy użyć na pokemonie w dowolnej chwili, ale tylko jeśli jego typ odpowiada typowi pokemona. Jeśli tak nie jest - pokémon nie nauczy się go. Bez poznania tych umiejętności przez nasze pokemony nie będziemy w stanie ukończyć gry. Możemy użyć HM dowolną ilość razy, ale pamiętajmy, że pokémon nie zapomni tego polecenia, dopóki nie udamy się z nim do pewnego domu w Blackthorn City (patrz rozdział 21 - Blackthorn City).

TMs (Technical Machines) - zwykłe umiejętności

Na poprzedniej stronie znajduje się lista wszystkich TM w grze. Podajemy przy nich miejsce, gdzie można je znaleźć oraz ewentualną cenę. Możemy użyć TM na pokemonie w każdej chwili, ale poskutkuje to tylko wtedy, kiedy pokémon będzie tego samego typu co polecenie. Jednego TM możemy użyć tylko raz, ale niektóre z nich można kupować, więc będziemy w stanie nauczyć danego polecenia kilka pokémonów. TM kasujemy samodzielnie, ucząc pokemona innego polecenia.

ZAWANSOWANE MATERIAŁY cz. 5 - Przedmioty!

Poniższa tabela zawiera nazwy wszystkich przedmiotów, na jakie natykamy się w grze. Używając przedmiotów, pamiętajmy o tym, że także nasze pokemony mogą mieć przy sobie jakiś przedmiot i żyją go automatycznie pod czas walki. Inne przedmioty, które możemy dać pokemonom, to takie, które podnoszą współczynniki ataku, jak np. Charcoal.

Amulet Coin	W walce pozwala pokemonom zdobyć podwójną ilość pieniędzy	Goldenrod City Underground Passage
Antidote	Leczy zatrucie (PSN)	sklepy, pokeballe, etc.
Awakening	Budzi ze snu (SLP)	sklepy, pokeballe, etc.
Basement Key	Otwiera zamknięte drzwi w Goldenrod City Underground Passage	Goldenrod City
Berry	Jeśli przyłączymy do pokemona, użyje on tego w czasie walki, aby się wyleczyć (10 HP)	Drogi nr 29, 30, 38, 46, 111; Bug-Catching Contest; ; dzikie pokemony
Berry Juice	Jeśli przyłączymy do pokemona, użyje on tego w walce, aby się wyleczyć (20 HP)	Niesie to Shuckle, którego dostajemy w Cianwood City.
Berserk Gene	Podwaja siłę ataku, ale powoduje u niego zamęt (Confusion). Do użytku jednorazowego	Cerulean City (Itemfinder)
Bicycle	Podwaja prędkość podróżowania	Goldenrod City
Big Mushroom	Sprzedajemy w sklepie i zarabiamy na tym pieniądze	dzikie pokemony
Big Pearl	Sprzedajemy w sklepie i zarabiamy na tym pieniądze	Underground Passage (Bargain Shop), dzikie pokemony
Bitter Berry	Jeśli przyłączymy do pokemona, samodzielnie wyleczy się on z "zamętu" w głowie	Drogi nr 1, 31, 43; Blackthorn City;
Black Belt	Sprawia, że ataki siłowe (fighting) stają się silniejsze	Lake of Rage
Blackglasses	Sprawia, że ataki ciemne (dark) stają się silniejsze	Dark Cave (po stronie Blackthorn)
BLK Apricorn	Kurt w Azalea Town zmienia to w Heavy Ball.	Droga nr 37 (drzewo)
BLU Apricorn	Kurt w Azalea Town zmienia to w Lure Ball.	Droga nr 37 (drzewo)
Brick Piece	Sprzedajemy w sklepie	Przeniesienie pokemonów z R/B/Y
Bright Powder	Używa światła do spowodowania zamętu u pokemonów przeciwnika	Przeniesienie pokemonów z R/B/Y
Burn Heal	Leczy oparzenia (BRN)	sklepy, pokeballe, etc.
Burnt Berry	Jeśli przyłączymy do pokemona, samodzielnie wyleczy się on z zamrożenia (FRZ) w czasie walki	Droga nr 44, Fuchsia City, ; dzikie pokemony
Calcium	Podnosi współczynnik ataku i obrony specjalnej (SP Attack, SP Defense) u pokemona	duże sklepy, pokeballe, etc.
Carbs	Przyspiesza ruchy pokemona	duże sklepy, pokeballe, etc.
Card Key	Otwiera drzwi do Radio Tower	Nagroda za uratowanie prezesa w Underground Passage
Charcoal	Sprawia, że ataki ogniste (Fire) stają się silniejsze	Azalea Town
Cleanse Tag	Zmniejsza szanse na spotkanie dzikich pokemonów	Droga nr 5
Coin Case	Trzymamy w nim żetony	Underground Passage
Dire Hit	łatwiej jest wykonać cios krytyczny - używane tylko w czasie walki	sklepy, pokeballe, etc.
Dragon Fang	Sprawia, że ataki smocze (Dragon) stają się silniejsze	Dragon's Den
Dragon Scale	Pozwalana ewolucji niektórych pokemonów	Mt. Mortar, dzikie pokemony
Elixir	Podnosi do 10 PP (Ilość ciosów danego ataku, które można zadać) każdego ataku	pokeballe
Energy Root	odświeża siły pokemona o 200 HP	Underground Passage (Herb Shop)
Energypowder	Odświeża siły pokemona o 50 HP	Underground Passage (Herb Shop)
Escape Rope	używamy, aby wydostać się z jaskini	sklepy, pokeballe, etc.
Ether	Odnawia do 10 PP jednego ciosu	pokeballe
Everstone	Powstrzymuje ewolucję pokemona, który to trzyma	Professor Elm, Droga nr 25, pokeballe, dzikie pokemony
Exp. Share	Trzymający do pokemona zdobywa połowę punktów oświadczenia zdobytych w walce (niekoniecznie przez niego)	Droga nr 30 (Mr. Pokémon), Radio Tower (Lucky Number Prize)
Expn. Card	Służy do słuchania stacji radiowych w "starym" świecie	Lavender Town
Fast Ball	Łatwiej łapiemy uciekające pokemony	Dajemy WHT Apricorn Kurtowi w Azalea Town
Fire Stone	Służy do ewolucji niektórych pokemonów	Droga nr 25,
Focus Bl	Powstrzymuje pokemona od zemdlenia	Saffron City
Fresh Water	Pokémon odżykuje do 50 HP	duże sklepy, Mt. Moon
Friend Ball	Łapane pokemony lubią nas	Dajemy GRN Apricorn Kurtowi w Azalea town
Full Heal	Leczy wszystkie stany chorobowe - oparzenia, uspienia, zatrucia etc.	sklepy, pokeballe, etc.
Full Restore	W pełni odnawia HP i leczy wszystkie stany chorobowe	Indigo Plateau, pokeballe, etc.

Gold Berry	Odnawia do 30HP w czasie walki- można przyłączyć do pokemona	Mt. Moon, Bug-Catching Contest, Pokémon
Gold Leaf	Sprzedajemy w sklepie i zarabiamy na tym pieniądze	Przeniesienie pokemonów z R/B/Y
Good Rod	Pozwala łowić pokemony na wyższych poziomach	Olivine City
Great Ball	Łatwiej złapiemy pokemona	sklepy, pokeballe,
GRN Apricorn	Kurt w Azalea Town zmienia to w Friend Ball.	Droga nr 42 (drzewo)
Guard Spec	Zapobiega obniżeniu statystyk pokemonów w czasie walki (przez wroga)	duże sklepy, pokeballe, etc.
Hard Stone	Podnosi współczynnik skalnych ataków pokemona, do którego jest przyłączony	Droga nr 36
Heal Powder	Leczy wszystkie stany chorobowe	Underground Passage (Herb shop)
Heavy Ball	Łatwiej łapiemy ciężkie pokemony	Dajemy BLK Apricorn Kurtowi w Azalea Town
HP Up	Podnosi współczynnik HP pokemona	duże sklepy, pokeballe, etc.
Hyper Potion	Odnawia do 200 HP	duże sklepy, Mt. Moon
Ice Berry	Leczy pokemona z oparzenia (BRN) w czasie walki - można przyłączyć do pokemona	Power City, Droga nr 36 i 26, ; dzikie pokemony
Ice Heal	Leczy zamrożenie (FRZ)	sklepy, etc.
Iron	Podnosi ilość punktów obrony pokemona	duże sklepy, pokeballe
Itemfinder	Sygnalizuje dźwiękiem obecność przedmiotu w pobliżu	Ecruteak City
King's Rock	Służy do ewolucji niektórych pokemonów	Slowpoke Well, dzikie pokemony
Leaf Stone	Służy do ewolucji niektórych pokemonów	Droga nr 25
Leftovers	Odnawia część punktów HP pokemona, do którego jest przyłączony (w czasie walki)	Celadon City, dzikie pokemony, Przeniesienie pokemonów z R/B/Y
Lemonade	Odnawia do 80 HP	duże sklepy, Mt. Moon
Level Ball	Łatwiej łapiemy dzikie pokemony na poziomie niższym niż nasze	Dajemy RED Apricorn Kurtowi w Azalea Town
Lightbulb	Podwaja siłę specjalnych ataków Pikachu (po przyłączeniu)	Przeniesienie pokemonów z R/B/Y
Lost Item	Zagubiona taśka dziewczynki. Oddajemy za nagrodę	Vermilion City
Love Ball	Łatwiej się łapią pokemony odmiennej płci	Dajemy PRK Apricorn Kurtowi w Azalea Town
Lucky Egg	Podwaja ilość punktów doświadczenia, jakie pokémon dostaje po walce	dzikie pokemony
Lure Ball	Pomaga łapać pokemony na wędkę	Give a BLU Apricorn to Kurt in Azalea Town
Machop Part	Ukradzione z Power Plant. Oddajemy za nagrodę	Cerulean City
Magnet	Podnosi współczynnik elektrycznych ataków pokemona (po przyłączeniu)	Droga nr 37
Map Card	Mapa w naszym notatniku (Pokegear)	Cherrygrove City
Master Ball	100% szans na złapanie pokemona	Professor Elm, Radio Tower (Lucky Number Prize)
Max Elixir	Odnawia PP wszystkich ciosów	Pokeballe,
Max Ether	Odnawia PP jednego ciosu	Underground Passage, Peka Ball,
Max Potion	Odnawia HP pokemona	sklepy, pokeballe
Max Repel	Odpędza dzikie pokemony, działa przez 250 kroków	sklepy,
Max Revive	Cuci omdlałe pokemony i odnawia ich HP	pokeballe
Metal Coat	Podnosi współczynnik stalowych ataków pokemona (po przyłączeniu), służy do ewolucji niektórych pokemonów	S.S. Aqua, dzikie pokemony
Metal Powder	Podnosi współczynnik obrony Ditto (po przyłączeniu)	Przeniesienie pokemonów z R/B/Y
Mint Berry	Budzi ośpione w czasie walki pokemony, można przyłączyć	Droga nr 39, Power City,
Miracle Seed	Podnosi współczynnik roślinnych ataków pokemona	Droga nr 32
Moomoo Milk	Odnawia do 100 HP.	Moo Moo Farm, dzikie pokemony
Moon Ball	Łatwiej złapiemy pokemona, który ewoluuje przy użyciu Moon Stone	Dajemy TLW Apricorn Kurtowi w Azalea Town
Moon Stone	Służy do ewolucji niektórych pokemonów	Mama, Droga nr 27, Mt. Moon, dzikie pokemony
Mystery Egg	Zawiera małego Togepi	Droga nr 30
Mysteryberry	Odnawia punkty PP danego pokemona (można przyłączyć)	Drogi nr 35 i 45, dzikie pokemony
Mystic Water	Podnosi współczynnik wodnych ataków pokemona	Cherrygrove City
Nevermeltice	Podnosi współczynnik lodowych ataków pokemona	Ice Path

Zakupy w sklepach

Poniżej znajduje się lista zasobów wszystkich sklepów w grze. Sklepy ustawione są w kolejności, w jakiej docieramy do nich w grze.

Nevermeltice	Podnosi współczynnik lodowych ataków pokemona	Ice Path
Nugget	Sprzedajemy w sklepie i zarabiamy na tym pieniądze	pokeballe,
Old Red	Lowimy tym pokemony	Droga nr 32
Parlyz Heal	Leczy sparalizowane pokemony	sklepy, pokeballe, etc.
Pass	Stała wejściówka do pocłagu	Saffron City
Pearl	Sprzedajemy w sklepie i zarabiamy na tym pieniądze	Underground Passage (Bargain Shop), dzikie pokemony
Pink Bow	Podnosi współczynnik normalnych ataków pokemona	Droga nr 29, Radio Tower
PNK Apricorn	Kurt w Azalea Town zmienia to w Love Ball.	Droga nr 42 (drzewo)
Poison Barb	Podnosi współczynnik trujących ataków pokemona	Droga nr 32, dzikie pokemony
Poke Ball	Narzędzie do łapania pokemonów	sklepy, Droga nr 31, etc.
Poke Doll	Uciekamy z walk z dzikimi pokemonami	Department Store, Mt. Moon
PokeDex	Zawiera informacje o złapanych i widzianych przez nas pokemonach	Droga nr 30
Pokadot Bow	Podnosi współczynnik normalnych ataków pokemona	Przenoszenie pokemonów z R/B/Y
Potion	Odnawia do 20 HP	sklepy, pokeballe, etc.
PP Up	Podnosi ilość podstawowych PP danego ciosu	Poke Bals,
Protein	Podnosi podstawowy współczynnik ataku	duże sklepy, pokeballe, etc.
Przcureberry	Leczy z paraliżu pokemona w czasie walki - można przyłączyć	Violet City, Drogi nr 8 i 46,
Pscureberry	Leczy z zatrucia pokemona w czasie walki - można przyłączyć	Drogi nr 2, 30, 33; dzikie pokemony
Quick Claw	Zwiększa prawdopodobieństwa zadania przez naszego pokemona pierwszego ciosu (po przyłączeniu)	National Park, dzikie pokemony
Radio Card	Do słuchania radia	Goldenrod City Radio Tower
Ragecylinder	Odnawia do 20 HP	Mahogany Town
Rainbow Wing	Dzięki temu wejdziemy do Ecruteak Tin Tower.	Goldenrod City (Gold version), Pewter City (Silver version)
Rare Clay	Podnosi poziom pokemona o 1	pokeballe, etc.
RED Apricorn	Kurt w Azalea Town zmienia to w Level Ball.	Droga nr 37 (drzewo)
Red Scale	Na drodze nr 30, możemy dać to Mr. Pokemonowi za Exp. Share	Lake of Rage
Repel	Odpędza słabsze dzikie pokemony, działa przez 100 kroków	sklepy, Mt. Moon, etc.
Revival Herb	Cuci pokemony z omdlenia	Underground Passage (Herb Shop)
Revive	Cuci pokemony z omdlenia i odnawia połowę HP	sklepy, pokeballe, etc.
S.S. Ticket	Przepustka na S.S. Aqua	Professor Elm
Sacred Ash	Cuci wszystkie zemdlone pokemony	dzikie pokemony
Secretpotion	Dajemy Jasmine w Olivine Lighthouse - lekarstwo dla jej pokemona	Cianwood City
Sharp Beak	Podnosi współczynnik latających ataków pokemona	Droga nr 40, dzikie pokemony
Silver Leaf	Sprzedajemy w sklepie i zarabiamy na tym pieniądze	Przenoszenie pokemonów z R/B/Y
Silver Wing	Sprawia, że spotykamy Lugie	Goldenrod City (wersja srebrna), Pewter City (wersja złota)
Silverpowder	Podnosi współczynnik owadzych ataków pokemona	dzikie pokemony
Slowpoke tail	Bardzo smaczne, ale bardzo drogie	Mahogany Town
Smoke Ball	Uciekamy z walk z dzikimi pokemonami	Underground Passage
Soda Pop	Odnawia do 60 HP	duże sklepy, Mt. Moon
Soft SI	Podnosi współczynnik ziemnych ataków pokemona	Droga nr 34
Spell Tag	Podnosi współczynnik duchowych ataków pokemona	Blackthorn City, dzikie pokemony
Squirtbottle	Podlewamy tym Sudowoodo na drodze nr 36	Goldenrod City
Star Piece	Sprzedajemy w sklepie i zarabiamy na tym pieniądze	Underground Passage (Bargain Shop), dzikie pokemony
Stardust	Sprzedajemy w sklepie i zarabiamy na tym pieniądze	Underground Passage (Bargain Shop), dzikie pokemony
Stick	Farfetch'd łatwiej wykona cios o większej sile rażenia (critical) - po przyłączeniu	dzikie pokemony
Sun Stone	Służy do ewolucji niektórych pokemonów	National Park Bug-Catching Contest
Super Potion	Odnawia do 50 HP	sklepy, pokeballe, etc.
Super Repel	Odpędza słabsze dzikie pokemony. Działa przez 200 kroków	sklepy,
Super Rod	Łapiemy na nią wszystkie pokemony w zbiornikach wodnych	Droga nr 12
THICK CLUB	Podnosi siłę ataku ciosów GUBBINTUB	dzikie pokemony
Thunderstone	Służy do ewolucji niektórych pokemonów	Droga nr 25
Tiny mushroom	Sprzedajemy w sklepie i zarabiamy na tym pieniądze	Mahogany Town dzikie pokemony
Twisted Spoon	Podnosi współczynnik psychicznych ataków pokemonów	Przenoszenie pokemonów z R/B/Y
Ultra Ball	łatwiej łapiemy pokemony	sklepy, pokeballe, etc.
Unowndex	Rozszerzenie do pokedeksu, pozwala przeglądać złapane Unowny	Ruins of Alph
Up-Grade	Służy do ewolucji niektórych pokemonów	Saffron City
Water Stone	Służy do ewolucji niektórych pokemonów	Droga nr 25
WHT Apricorn	Kurt w Azalea Town zmienia to w Fast Ball.	Azalea Town (drzewo)
X Accuracy	Podnosi celność ataku, używane tylko w czasie walki	duże sklepy, pokeballe, etc.
X Attack	Podnosi współczynnik ataku, używane tylko w walce	sklepy, pokeballe,
X Defend	Podnosi współczynnik obrony, używane tylko w walce	sklepy, pokeballe,
X Special	Podnosi współczynnik ataku specjalnego, używane tylko w walce	sklepy, pokeballe,
X Speed	Podnosi prędkość pokemona, używane tylko w walce	sklepy, pokeballe
YLW Apricorn	Kurt w Azalea Town zmienia to w Moon Ball.	Droga nr 42 (drzewo)

Cherrygrove City

- * Poke Ball 200
- * Potion 300
- * Antidote 100
- * Parlyz Heal 200
- * Awakening 250

Violet City

- * Poke Ball 200
- * Potion 300
- * Escape Rope 550
- * Antidote 100
- * Parlyz Heal 200
- * Awakening 250
- * X Defend 550
- * X Attack 500
- * X Speed 350
- * Flower Mail 50

Azalea Town

- * Charcoal 9800
- * Poke Ball 200
- * Potion 300
- * Super Potion 700
- * Escape Rope 550
- * Repel 350
- * Antidote 100
- * Parlyz Heal 200
- * Flower Mail 50

Goldenrod City, drugie piętro (second floor)

- * Potion 300
- * Super Potion 700
- * Antidote 100
- * Parlyz Heal 200
- * Awakening 250
- * Burn Heal 250
- * Ice Heal 250
- * Poke Ball 200
- * Great Ball 600
- * Escape Rope 550
- * Repel 350
- * Revive 1500
- * Full Heal 600
- * Poke Doll 1000
- * Flower Mail 50

Goldenrod City, trzecie piętro (third floor)

- * X Speed 350
- * X Special 350
- * X Defend 550
- * X Attack 500
- * Dire Hit 650
- * Guard Spec 700
- * X Accuracy 950

Goldenrod City, czwarte piętro (fourth floor)

- * Protein 9800
- * Iron 9800
- * Carbos 9800
- * Calcium 9800
- * HP Up 9800

Goldenrod City, piąte piętro (fifth floor)

- * TM 41 3000
- * TM 48 3000
- * TM 33 3000
- * TM 02 2000
- * TM 08 1000

Goldenrod City, szóste piętro (sixth floor)

- * Fresh Water 200
- * Soda Pop 300
- * Lemonade 350

Goldenrod City Bargains Shop

- * Nugget 4500
- * Pearl 4000
- * Big Pearl 8400
- * Stardust 4000
- * Star Piece 8400

Goldenrod City Herb Shop

- * Energypowder 500
- * Energy Root 800
- * Heal Powder 450

* Revival Herb 2800

Ecruteak City

- * Poke Ball 200
- * Great Ball 600
- * Potion 300
- * Super Potion 700
- * Antidote 100
- * Parlyz Heal 200
- * Awakening 250
- * Ice Heal 250
- * Burn Heal 250
- * Revive 1500

Route 39 Farm

- * Milk 500

Olivine City

- * Great Ball 600
- * Super Potion 700
- * Hyper Potion 1200
- * Antidote 100
- * Parlyz Heal 200
- * Awakening 250
- * Ice Heal 250
- * Super Repel 500
- * Surf Mail 50

Cianwood City

- * Potion 300
- * Super Potion 700
- * Hyper Potion 1200
- * Full Heal 600
- * Revive 1500

Mahogany Town

- * Ragecandybar 300
- * Great Ball 600
- * Super Potion 700
- * Hyper Potion 1200
- * Antidote 100
- * Parlyz Heal 200
- * Super Repel 500
- * Revive 1500
- * Flower Mail 50

Blackthorn City

- * Great Ball 600
- * Ultra Ball 1200
- * Hyper Potion 1200
- * Max Potion 2500
- * Full Heal 600
- * Revive 1500
- * Max Repel 700
- * X Defend 550
- * X Attack 500

Indigo Plateau

- * Ultra Ball 1200
- * Max Repel 700
- * Hyper Potion 1200
- * Max Potion 2500
- * Full Restore 3000
- * Revive 1500
- * Full Heal 600

Vermilion City

- * Ultra Ball 1200
- * Super Potion 700
- * Hyper Potion 1200
- * Revive 1500
- * Parlyz Heal 200
- * Awakening 250
- * Burn Heal 250
- * LiteBlueMail 50

Saffron City

- * Great Ball 600
- * Ultra Ball 1200
- * Hyper Potion 1200
- * Max Potion 2500
- * Full Heal 600
- * X Attack 500
- * X Defend 550
- * Flower Mail 50

Lavender Town

- * Great Ball 600
- * Potion 300
- * Super Potion 700
- * Max Repel 700
- * Antidote 100
- * Parlyz Heal 200

- * Awakening 250
- * Burn Heal 250

Celadon City, drugie piętro (second floor)

- * Poke Ball 200
- * Great Ball 600
- * Ultra Ball 1200
- * Escape Rope 550
- * Full Heal 600
- * Antidote 100
- * Burn Heal 250
- * Ice Heal 250
- * Awakening 250
- * Paralyz Heal 200
- * Potion 300
- * Super Potion 700
- * Hyper Potion 1200
- * Max Potion 2500
- * Revive 1500
- * Super Repel 500
- * Max Repel 700

Celadon City, trzecie piętro (third floor)

- * TM10 3000
- * TM11 2000
- * TM17 3000
- * TM18 2000
- * TM37 2000

Celadon City, czwarte piętro (fourth floor)

- * Poke Doll 1000
- * Lovely Mail 50
- * Surf Mail 50

Celadon City, piąte piętro (fifth floor)

- * X Accuracy 950
- * Guard Spec 700
- * Dire Hit 650
- * X Attack 500
- * X Defend 550
- * X Speed 350
- * X Special 350
- * HP Up 9800
- * Protein 9800
- * Iron 9800
- * Carbos 9800
- * Calcium 9800

Celadon City, szóste piętro (sixth floor)

- * Fresh Water 200
- * Soda Pop 300
- * Lemonade 350

Fuchsia City

- * Great Ball 600
- * Ultra Ball 1200
- * Super Potion 700
- * Hyper Potion 1200
- * Full Heal 600
- * Max Repel 700
- * Flower Mail 50

Pewter City

- * Great Ball 600
- * Super Potion 700
- * Super Repel 500
- * Antidote 100
- * Parlyz Heal 200
- * Awakening 250
- * Burn Heal 250

Mt. Moon

- * Poke Doll 1000
- * Fresh Water 200
- * Soda Pop 300
- * Lemonade 350
- * Repel 350
- * Portrait Mail 50

Viridian City

- * Ultra Ball 1200
- * Hyper Potion 1200
- * Full Heal 600
- * Revive 1500
- * Antidote 100
- * Parlyz Heal 200
- * Awakening 100
- * Burn Heal 250
- * Flower Mail 50



Tips & Tricks

W tym numerze otwieramy rubrykę **Tipsów** następującą propozycją. Dostajemy od Was mnóstwo maili z informacjami jak poradzić sobie w jakiejś grze, jakich kodów użyć, co omijać. Widzimy, że drażycie gry i wysysacie z nich wszystkie tajemnice. Wspaniale! Współpracujemy w ten sposób! Czekamy na Wasze listy z informacjami o tym, co odkryliście, gdzie są ukryte przejścia, jakie znacie kody, itp. Co numer, wśród tych, którzy przysłał do nas kody rozlosujemy nagrody! Ruszamy od następnego numeru!



ALIENS: THANATOS ENCOUNTER [gbc]

KODY DO POZIOMÓW:

- 2# BP10B2802
- 3# BP1JD9J09
- 4# BP20N9J0C
- 5# BP2JS9S02
- 6# BP30V9S0C
- 7# BP3JS9S01
- 8# BP40B9S02
- 9# BP4JJ9S06
- 10# BP5069S05
- 11# BP5JJ8002
- 12# BP60V9S07
- 13# BP1J2S80L
- 14# BP204S80T
- 15# BP2JNS80T



ARMY MEN ADVANCE [gba]

Hasła do poziomów:

- Level 2: HJRDCHMC
- Level 3: GGRSGJMC
- Level 4: FSRSMKMC
- Level 5: QDRNBMC
- Level 6: CSRJGCMC
- Level 7: BQRDMPC
- Level 8: TJRDQFPC
- Level 9: SGRSCQPC
- Level 10: RJRNLRPC
- Level 11: QGRNRSPC
- Level 12: PSRJCTPC

Wpisz: NQRDGTBP, a odkryjesz na raz wszystkie poziomy.



ATLANTIS: THE LOST EMPIRE [gbc]

Kody do poziomów:

- 2. Submarine: DCNC
- 3. Cove: XDKV
- 4. Fire: CFCF
- 5. Ice: DHCV
- 6. Volcano: TJJT
- 7. Internal: JMFJ
- 8. Palace: QNFS



BOMBERMAN TOURNAMENT [gba]

Oto kilka propozycji i kruczków, które można wykorzystać w grze na jednego gracza.

#Skąd wziąć darmowy Large Medicine?

Załącz Kai-mana i wejdź pod wodę. Znajdź zielony przycisk, który możesz włączać i mów do „szkółki” rybek. Dostaniesz haczyk (Fishhook). Zanieś go teraz rybakowi, a dostaniesz lekarstwo.

#Jak nauczyć się odpalać bomby na odległość?

Kiedy masz już Sibaloona, idź do pierwszej lokacji. Jest tam domek Firekonga, który nauczy cię odpalania bomb na odległość.

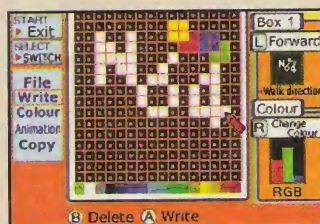
#Skąd brać serduszka?

Sposób pierwszy: W lesie, na początku jest przesuwalny kamień - pod nim masz serduszko. Sposób drugi: W wulkanie jest dziewczynka, która chce wymienić T. Beef za serduszko. Jest pod Jaskiniami, w podblu Bazy GLM. Sposób trzeci: Z Delti, idź w górę ekranu i lekko prawo. Będzie znów przesuwalny kamień. Możesz pod niego zajrzeć.

#Jak walczyć z Brainbomberem? Otóż można bombkami blokować jego posunięcia i ataki, a nawet celowanie. Spróbujcie.

#Skąd wziąć Fusible Transistor?

Kiedy dotrzesz do miasta Gamma, idź na południe. Tam pokonaj dwóch orków, a potem wróc do Colloseum i wygraj pięć meczy z rzędu. Dostaniesz 150 sztuk złota i Fusible Transistor.



CHU CHU ROCKET [gba]

Jak uzyskać poziom trudności

Hard?
Ukończ grę na poziomie trudności Normal.

Jak uzyskać stopień trudności

Special?
Ukończ grę na poziomie trudności Hard.

Jak uzyskać poziom trudności

Mania?
Ukończ grę na poziomie trudności Special.

Jak przewinąć listę płać?

Kiedy leci, wciśnij i trzymaj B.



F-ZERO [gba]

Jak uzyskać dostęp do Championship?

Trzeba ukończyć wszystkie standardowe wyścigi.

Jak uzyskać dostęp do stopnia

trudności Master?
Wygraj jedne zawody na poziomie Expert, a dostaniesz możliwość grze na poziomie Master.

Jak uzyskać dostęp do Queen Cup?

Ukończ wszystkie trzy pozostałe zawody na poziomie Expert, a otworzy się czwarty - zdecydowanie najtrudniejszy.

Jak uzyskać maszynę Sly Joker?

Ukończ zawody Pawn, Knight i Bishop na poziomie trudności Standard. Statystyki maszyny: Podobna do J.B. Crystal, lecz nieco lepsza.

Jak uzyskać maszynę Stingray?

Ukończ zawody Pawn, Knight i Bishop na poziomie trudności Expert. Statystyki maszyny: Szybki, niestety dość słabo trzyma się drogi.

Jak uzyskać maszynę Silver Thunder?

Ukończ zawody Queen na stopniu trudności Expert. Statystyki maszyny: Najszybszy pojazd w grze, jednakże utrzymać go na torze wręcz nie sposób. Lata ćwiczem.

Jak uzyskać maszynę Falcon MK-II?

Wygraj dowolny wyścig na stopniu trudności Master. Statystyki maszyny: Podobna bardzo do Fireball, ale lepsza na każdym poziomie, oprócz wytrzymałości.

Jak uzyskać maszynę Fighting Comet?

Wygraj wszystkie wyścigi na poziomie Master. Statystyki maszyny: Najwolniejsza, słabo się trzyma i najslabsza maszyna w grze. Świetnie za to przyspiesza! Najlepiej!

Jak uzyskać maszynę Jet Vermillion?

Sposób pierwszy: Ukończ wszystkie wyścigi na poziomie master za pomocą wszystkich dziewięciu pojazdów.

Sposób drugi: Ukończ wyścigi Championship 255 razy.



FINAL FIGHT ONE [gba]

Co zrobić, żeby dłużej ładować kombosami?

Zasada jest taka. Po każdej serii przeciwnik jest nieco skołowany i odrzuca go ostatnie uderzenie. Nie zawsze jednak zabierzesz mu całą energię. Należy robić tak: walcie cały komplet, oprócz ostatniego ciosu. Przeciwnik będzie skołowany, ale nie odskoczy. Wykorzystajcie skołowanie, żeby obrócić się o 180 stopni (w tył), potem znów odwróćcie się do przeciwnika - wciąż jest skołowany, jeśli zrobicie to szybko. I znów można mu wcisnąć niecały komplecik ciosów. W ten sposób Bossów można trzymać i ze dwadzieścia sekund!



MARIO KART SUPER CIRCUIT [gba]

Jak uzyskać przyspieszenie na starcie wyścigu?

By przyspieszyć zaraz na początku, należy wcisnąć i trzymać przycisk „A” w momencie, kiedy zapaliło się drugie czerwone światło i zaraz zapali zielone.

Jak zmienić kolory na ekranie tytułowym?

By zmienić kolor ekranu z niebieskiego na pomarańczowy, musisz ukończyć wersję 150cc z Mario GP z całym złotem!

Jak odkryć tory z Classic Mario

**Kart?**

Żeby odkryć tory klasyczne ze SNESA, musisz ukończyć wyścig z całym złotem dostępnym w poszczególnych wyścigach. Kiedy to się stanie, weź udział w wyścigu raz jeszcze i zbierz co najmniej 100 monet.

Jak odkryć tory z Classic Mario Kart w trybie Time Trial?

Najpierw trzeba odkryć je w opcji 150cc. Potem pojawi się ta możliwość w Time Trial.

**PAC MAN COLLECTION [gba]****Kody do PAC-ATTACK:**

1 STR	2 HNM	3 KST
4 TRT	5 MYX	6 KHL
7 RTS	8 SKB	9 HNT
10 SRY	11 YSK	12 RCF
13 HSM	14 PWW	15 MTN
16 TKY	17 RGH	18 TNS
19 YKM	20 MWS	21 KTY
22 TYK	23 SMM	24 NFL
25 SRT	26 KKT	27 MDD
28 CWD	29 DRC	30 WHT
31 FLT	32 SKM	33 QTN
34 SMN	35 TGR	36 WKR
37 YYP	38 SLS	39 THD
40 RMN	41 CNK	42 FRB
43 MLR	44 FRP	45 SDB
46 BQJ	47 VSM	48 RDY
49 XPL	50 WLC	51 TMF
52 QNS	53 GWR	54 PLT
55 KRW	56 HRC	57 RPN
58 CNT	59 BTT	60 TMP
61 MNS	62 SWD	63 LDM
64 YST	65 QTM	66 BRP
67 MRS	68 PPS	69 SWT
70 WTM	71 FST	72 SLW
73 XWF	74 RGJ	75 SNC
76 BKP	77 CRN	78 XNT
79 RNT	80 BSK	81 JWK
82 GSN	83 MMT	84 DNK
85 HPN	86 DCR	87 BNS
88 SDC	89 MRH	90 BTF
91 NSM	92 QYZ	93 KTT
94 FGS	95 RRC	96 YLW
97 PNN	98 SPR	99 CHB
100 LST		

**SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL [gba]**

Jak uzyskać możliwość prostego wklepywania specjal? Podczas gry na jednego gracza wpisz następującą kombinację przycisków: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A. Dzięki temu specjalne techniki

wykonywane będą teraz w znacznie prostszy sposób. Zamiast kręcenia kierunkami, wystarczy wcisnąć jeden kierunek i odpowiedni przycisk akcji, a specjal wykona się sam.

**WARIO BLAST [gba]**

Oto kody, które przeniosą Was do konkretnych poziomów. Ponieważ można grać Wario i Bombermanem, piszemy kody dla obu postaci.

Świat	Wario	Bomber
Poziom		
Poziom 1	6964	4696
Poziom 2	6007	7006
Poziom 3	4778	8774
Boss	1415	5141

Świat	Wario	Bomber
Poziom		
Poziom 1	5819	9185
Poziom 2	0164	4610
Poziom 3	0362	2630
Boss	9653	3569

Świat	Wario	Bomber
Poziom		
Poziom 1	1048	8401
Poziom 2	4628	8264
Poziom 3	3710	0173
Boss	8282	2828

Świat	Wario	Bomber
Poziom		
Poziom 1	2514	4152
Poziom 2	1543	3451
Poziom 3	2134	4312
Boss	4780	0874

Świat	Wario	Bomber
Poziom		
Poziom 1	9091	1909
Poziom 2	0105	5010
Poziom 3	4092	2904
Boss	6271	1726

Świat	Wario	Bomber
Poziom		
Poziom 1	4163	3614
Poziom 2	0160	0610
Poziom 3	7689	9867
Boss	8169	9618

Świat	Wario	Bomber
Poziom		
Poziom 1	4881	1884
Poziom 2	2077	7702
Poziom 3	5296	6925
Boss	0117	7110

Świat	Wario	Bomber
Poziom		
Poziom 1	4185	5814
Poziom 2	6318	8136
Poziom 3	0930	0390
Boss	8513	3158

Tajemne kody

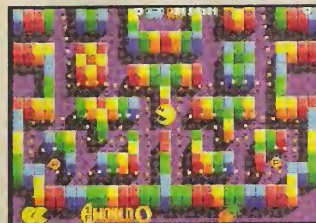
2264 - zaczynasz grę z Mario, który ma wszystkie niespodzianki i jest najsilniejszy.

4622 - tak jak wyżej, ale grasz Bombermanem.

Jak odkryć opcję Special Battle?

6565 - Weź udział w tunieju Special Battle jako Wario.

5656 - Weź udział w tunieju Special Battle jako Bomberman.

**ADVANCE WARS [gba]****Jak wabić przeciwnika na słabe ofiary?**

Zauważcie, że przeciwnicy komputerowi w ADVANCE WARS są bardzo łakomi na transportowce różnego rodzaju. Żeby nie wiem co popchną najsilniejsze oddziały nawet pod ostrzał raketnic, jeśli jest tam np. transportowiec piechoty. Możecie tak wciągać w pułapkę najsilniejsze siły wroga, zwłaszcza duże czołgi ustawiając wcześniej artylerię i rakiety opodal.

**MAGI-NATION [gba]****Skąd mieć mnóstwo Animate'u?**

Idź do sklepu w Vash Naroom i kup ile tylko możesz Strenght Gems. Kosztują tam pięć sztuk Animate'u. Teraz sprzedaj je i okaże się, że dadzą Ci za nie osiemnaście sztuk Animate'u. Możesz tak robić w kółko, aż nie będziesz miał 999 sztuk Animate'u - więcej nie możesz zatrzymać.

**POKEMON CRYSTAL [gba]**

Skąd wziąć Water Stone (Kamień

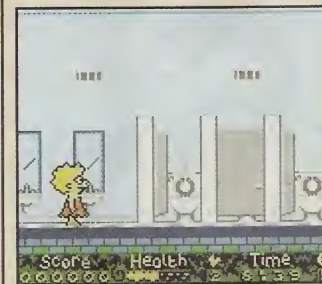
Wody)

Zdobądź telefon od Tully the Fisher (Tully Rybak). Poczekaj chwilę, a zadzwoni do Ciebie i powie: „I have found something for you....” (coś dla Ciebie mam...) Idź do niego i pogadaj, a da Ci Water Stone.

**SHREK [gba]**

Kody do poziomów dla postaci SHREKA:

Village SMHTVKCQR
Dungeon TQDFNHGGM
Swamp TFGKWSLJJ
Dark Forest KDNBQGGVY
Bridge KWJPYXCQC
Castle YNNHLMBY
I dwa dla postaci TELONIUSZA:
Village: LRSVGLTLM
Dungeon: YFSGVGLTXK

**SIMPSONS: TREEHOUSE OF HORROR [gba]**

Hasła do poziomów:

Poziom 2: FWXCKJXLWN
Poziom 3: TNSLRYSJGWW
Poziom 4: BXPCCFPYJWB
Poziom 5: WSQJLTQFYWK
Poziom 6: NPKYGBKTFWQ
Poziom 7: XQRFJWRBTWP

**ASTERIODS [gba]**

Jak otworzyć Menu do kruczków? Wpisz jako hasło: CHEATONX, a potem wcisnij Select podczas gry, a wyświetli się Cheat menu. Możesz poruszać się po nim: góra-dół, żeby wybrać poziom, a lewo-prawo, żeby wybrać strefę. Przycisk „A” daje niewidzialność.



gościnnie: Pocketto

Emuzone

W CO GRASZ, SYNKU? W KRZYŻAKÓW, MAMO!

Idea książek elektronicznych staje się na świecie coraz bardziej popularna. Małe urzędzonka, które ściągają z internetowych księgarni odpłatne książki sprzedają się jak woda. A tymczasem u nas pojawiły się niekomercyjne, fanowskie produkcje polskich wersji różnego rodzaju pozycji literackich. Na proceder taki patrzeć można z dwu punktów widzenia. Po pierwsze: wspaniale! Aż miło patrzeć jak literatura na coraz to nowe sposoby dociera do czytelników i sprawia, że włącz chęć wracać do starych lektur. Wspaniale! Aż miło wyobrażać sobie, jak po nocach młodzi ludzie siedzą i kombinują,



przetwarzając coraz to nowe teksty, bez żadnej szansy i nadziei na zysk, tylko po to, żeby ktoś mógł zająć się lekturą. Wspaniale! Wiadomo też jedno: jest to bezprawne. Poniżej macie spis autorów i dostępnych lektur. Zdecydowana większość z nich ma aktualne prawa autorskie i nie można ich od tak sobie dystrybuować. Andrzej Sapkowski, którego znamy osobiście, na pewno byłby przeciwny takiemu upowszechnianiu jego dzieł. A może wystarczyłoby go zapytać? Albo iść do księgarni. Czy może w dobie legendarnej już „dziury budżetowej” przypomnieć tekst ze starej piosenki

Big Cyc: „nasza bieda nas rozgrzesza”. Stara śpiewka i nie wiemy czy ktoś się na nią weźmie. Nasza rada. Wobec takiego stanu rzeczy najlepiej jest przynajmniej zapytać posiadacza praw o zgodę. A nuż się zgodzi? I napisze wstęp specjalny? A może będzie można wydać to sobie i sprzedawać, dzieląc się zyskami? Nie jest to fajna wizja? Ja bym sobie czasem poczytał, jak mi się gra nudzi, a daleko mam jeszcze do domu. A Wy nie?



Niektóre z dostępnych pozycji:

„Wiedźmin - opowiadanie Ziarno prawdy”
„Wiedźmin - opowiadanie”
„Zniknięcie młodego lorda” Arthur Conan Doyle
„Opowiadania” Edgar Allan Poe
„Studium w szkarłacie” Arthur Conan Doyle
„Pan Tadeusz czyli Ostatni zajazd na Litwie”
„Dziady część druga” Adam Mickiewicz
„Żywot człowieka poczciwego” Mikołaj Rej

„Quo vadis” Henryk Sienkiewicz
„W pustyni i w puszczy” Henryk Sienkiewicz
„Hobbit, czyli tam i z powrotem” J.R.R. Tolkien
„Zemsta” A. Fredro
„Ogniem i mieczem” Henryk Sienkiewicz
„Krzyżacy” Henryk Sienkiewicz
„Przedwiośnie” Stefan Żeromski
„Pan Wołodyjowski” Henryk Sienkiewicz
„Bajki i przypowieści” Ignacy Krasiński
„Mikolaj Doświadczynskiego Przypadki” Ignacy Krasiński
„Kariera Nikodema Dyzmy” Tadeusz Dołęga Mostowicz
„Hamlet” William Shakespeare
„Dzieci kapitana Granta” Juliusz Verne
„Legenda warszawska” Artur Oppan
„Skapiec” Mollere
„Świętoszek” Mollere
„Opowieść wigilijna” Charles Dickens
„Podróż Guliwera” Jonathan Swift
„Konstytucja RP” Sejm III RP
„Ludzie bezdomni” Stefan Żeromski
„Przygody Hucka” Mark Twain
„Król i Żebak” Mark Twain

LEONHARD FREDRO

CZESNIK
Ja, bom widział.

PAPKIN
Ha! widziałeś? - Gracko?...

CZESNIK
Gracko z tytu stałeś.

PAPKIN
Z tytu, z przodu, nic nie znaczy.

Przełóż **Uczę** Str. Roz. Wsz

WILLIAM SHAKESPEARE

Yoryka, królewskiego błażna.

HAMLET
podnosząc czaszkę
Jego

PIERWSZY CACARZ
Jego samego.

HAMLET
Pozwól, niech się jej przyjrzy. Biedny
Yoryku! Znałem go, mój Horacy, był to

Przełóż **Uczę** Str. Roz. Wsz

Dziś polecamy następujące adresy internetowe:
<http://gb-informator.prv.pl> - świetna strona z newsami o kieszonkach
<http://www.gbcentrum.net> - książki i inne bajerki

Po co się robi to, co się robi?

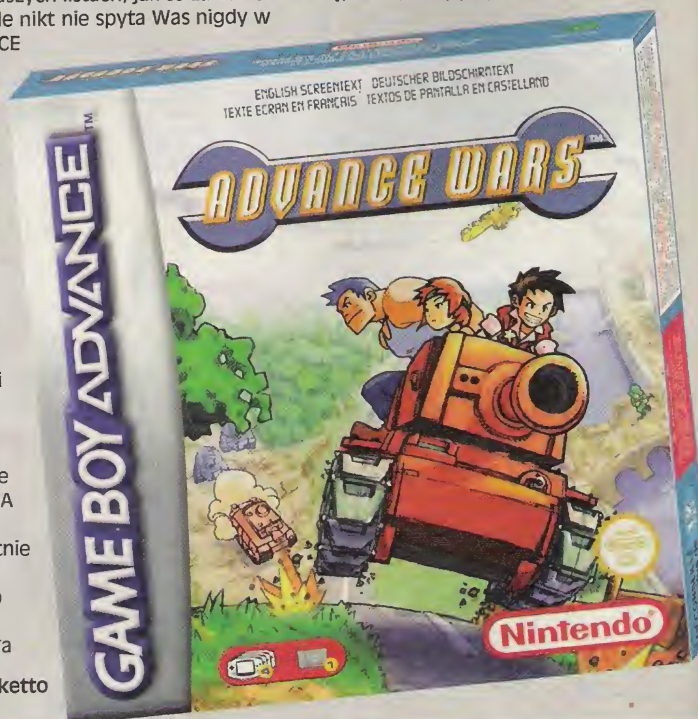
W tym miesiącu miałem znów dość ciekawą przygodę ze swoją kieszonką i chciałbym się nią z Wami podzielić. Otóż pewnego dnia, zapracowawszy się tak, że od monitora lży mi ciekły z oczu, postanowiłem pojechać na ryby. Ot - zabrać sobie wędkę i pomóc. I wtedy, jakoś po drodze złapałem GameBoya Advance. Ach - pomyślałem - jak będzie nudno, bezrybie, to sobie popykam. Tak też się stało. Pojechałem samochodem, wysiadłem i w drodze nad rzekę tak się w grę wciągnąłem, że nie przeszkodziła mi nawet lekka mżawka. Ale nic to. Siadam. Oczy w ekraniku i gram w Advance Wars. W końcu pauza w grze i rozstawiam wędkę. Zarzucam i gram dalej. Po paru godzinach zaczęło się ściemniać, a ja złożyłem sprzęt i wróciłem do domu. Jaki był efekt tego dnia? Wcale nie odpocząłem, przeszedłem siedem poziomów gry, nie widziałem niczego. I naszła mnie taka refleksja dotycząca tego co się robi. Że trzeba się zawsze zastanowić co chce się

Pocketto'wanie

Z KONSOLĄ W KIESZENI PRZEZ ŚWIAT

osiągnąć w danej chwili. Czytam w Waszych listach, jak to zawałacie naukę, noce, żeby pograć. Że graczami jesteście takimi hardcore. Ale nikt nie spyta Was nigdy w życiu, jak przejść szóstą bitwę ADVANCE WARS w cztery dni. Powiecie: „Nikt też nie spyta o Konrada Wallenroda”. To prawda, ale lektura daje inne umiejętności, których nie daje gra. Zjawisko dzieci-graczy i dzieci które przez całe życie siedziały na przyjęciach u rodziców zwane jest brzydko w psychologii mianem „debila salonowego”. Debil salonowy świetnie gada o pogodzie i innych bzdetach, ale jest płaski jak patelnia. Do czego Was namawiam? Do tego, byście czasem podnieśli wzrok znad Waszej ukochanej konsolki i rozejrzeli się, czy przypadkiem w tym momencie nie tracicie czegoś ważnego: kolegów, sympatii, czasu, zdrowia, itp. Jeśli tak - pamiętajcie, że pewnych rzeczy nie da się odwrócić. A debila salonowego znać na kilometr. Jeśli jest jednak inaczej - widać świetnie wybraliście moment. Oby tylko tak dobre wybory się Wam trafiały. To do przemyślenia na długie jesienne wieczory. I dlatego, że właśnie zaczęła się szkoła.

Pocketto





Akcesoria firmy Manta do GBA

Firma Manta z Warszawy podała nam całkiem pokazny zestaw urządzeń do GameBoya Advance i Colora. Dziś opiszemy jednak tylko część z nich.

W pierwszej kolejności dodatek dość niepozorny, a jednak przydatny. Jest nim mianowicie Game Boy Advance CARRYING BAG, a innymi słowy torebeczka na GBA. Z taką torebeczką jest jak ze spadochronem: „Jeśli nie weźmiesz jej ze sobą raz, a wtedy będziesz jej potrzebować, to już nigdy nie będziesz jej potrzebować”. To prawda. Chyba trzeba by uwydatnić trzy jej zalety. Pierwszą z nich jest fakt, iż torebeczka nie przepuszcza wody. Oczywiście nie nadaje się przez to do topienia, albo rzucania do wanny, ale na pewno podczas deszczu spisze się doskonale. Po wtóre torebeczka jest od wewnątrz wyściełana filcopodobnym materiałem, przez co stać się może dobrym amortizatorem przy ewentualnym upadku konsolki, a w zimę ochroni przed zimnem konsolkę schowaną w plecaku. Super sprawa - choć tu znowu bez przesady - z wieżowców nie



przedłużeniami przycisków na konsolce. Z lewej zaś znajduje się tarcza z wypukłymi elementami na „godzinach” 12, 3, 6 i 9. Od spodu tarcza ma cztery plastikowe bolce. Po uciśnięciu jej w dowolnym miejscu, bolce przenoszą siłę nacisku na przyciski kierunków na konsolce - prosty mechanizm, ale skuteczny. Dodatkowo na przedzie konsoli, na plastikowych

wychodzący z niej przewodzik do GBA. Działa? Działa - nie zużywa baterii, naganiamy rachunek za prąd rodzicom. Numer dwa: nakładki na przyciski kierunków. Są ich cztery rodzaje, różniące się wysokością i średnicą. Wszystkie działają na tej samej zasadzie: nasuwamy je na krzyżak kierunków na GBA i już. Numer trzy: lupka z podświetleniem. Działa na dwie baterijki typu AAA (mowa o

Czy przydatna? Z maili widać, że tak. Musimy zauważyć, że to bardzo sympatyczny komplecik. Doprawdy warto się nad nim zastanowić. Jeśli wozicie swojego GBA i gracie sporo, to naprawdę...

Oczywiście większość z oferowanych w zestawie produktów można kupić osobno. Skupmy się na lupce z podświetleniem, czyli GBA LIGHT MAGNIFIER. Urządzenie jest de facto nasadką na GBA. Od przedniej strony widać tylko włącznik światła i kłapkę ze szkłem powiększającym, którą można

podświetlieni), a dodatkowo jest tam i lupka, która powiększa ekranik o 150%. Spora dawka. Numer cztery: akumulatorki do GBA - działają z załączoną ładowarką. Akumulatorki wrzucasz na stałe i od czasu, do czasu podłączasz ładowarkę, żeby się doładowały - dzięki temu nie musisz wciąż kupować baterii. Dalej. Numer pięć: kabelek do łączenia konsolek. Daje możliwość połączenia dwu konsolek GBA do siebie - jeśli dokupisz jeszcze jeden kabelek, można podłączyć ich cztery. Przewodzik ma długość 1,5m. Numer sześć: lampka. Lampka do GBA, to po prostu zwykły wormlight - dioda na wyginalnym druciku. Podłączana do portu link w GBA. Zużywa mało energii - świeci... da się grać. Numer siedem: „skórka” do GBA. Jest to foliowa torebka w kształcie GBA. Kieszonolkę zapina się w środku i ochrania nie tylko całość przed wilgocią, ale także ekranik przed zarysowaniem. W razie co porusza się przezroczysta folia okrywająca go. Dobra rzecz. Dodatkowo z tyłu znajduje się klips, który można wczepić w torebkę i całość przypiąć do paska albo szeleku (hmm... nosicie jeszcze szelki?). Numer osiem: zapasowa szybka do GBA.



podnosić (kiedy chcemy podświetlić ekranik). Całość trzyma się na dość wątpliwych plastikowych bolczykach, które u nas w redakcji już raz „poszły” w trakcie testów (to znaczy nie w trakcie grania, ale przy próbie zdjęcia urządzenia z konsoli). Nie są bowiem najmocniejsze. Urządzonko zatem pomysłowe.. Pamiętajmy jednak, że

to nie ma to być zbroja do GBA, a przystawka ze światełkiem i lupką.

Na tym kończymy nasz dzisiejszy przegląd. Czekamy na sugestie dotyczące działu i życzymy udanego użytkowania przystawek i dodatków, jeśli już jakieś macie, albo sobie sprawicie. ■



A do tego sznureczek i całość zamykana na zamek, z tyłu zaś pętelki, by można ją było powiesić na pasku u spodni. Dobra rzecz.

HANDY STICK, to urządzenie, które odpowiada na pytanie dlaczego Nintendo nie wsadziło do GBA joysticka, zamiast przycisków. HS, to mianowicie nakładka na tarczę GBA, która czyni z przycisków gałkę i osłania ekranik. Przystawkę nasuwa się na GBA od góry. Jej kształt sprawia, że kieszonolka staje się nieco szersza i lepiej leży w dłoniach - można objąć ją całą dłonią. Po prawej wbudowano w nią dwa przyciski, które stają się

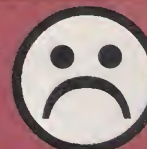
zawiasach znajduje się opuszczana kłapka, zasłaniająca ekranik kieszonolki. Czy taki patent jest dobry? Najlepiej sprawdźcie w sklepie, czy pasuje Wam do dłoni. Nam pasował.

Wartą przemyślenia wydaje się jednak kolejna propozycja. Jest nią mianowicie 8 IN 1 PACK do GameBoya Advance. A co to za magia? Otóż, jest to cały zestaw urządzonek, które można podłączyć do najnowocześniejszej kieszonolki, by usprawnić i ułatwić sobie zabawę. I jedziemy. Numer jeden: zasilacz. Małą skrzyneczkę podłączamy do prądu, a



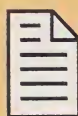


listonosz



Witamy, witamy!!! Listów jest ZALEW!!! Listonosz zmasakrowany! Jego torba eksplodowała. Odjazd maksymalny! Uch – nikt mi nie wierzy, że tyle dostaliśmy listów i maili. Obłąd. Sam nie wierzę. Może w nocy piszę, a potem nie pamiętam. W każdym razie: dzięki!!! Czekamy na więcej. Głównie na Wasze propozycje – siadamy tu sobie i wymyślamy, które warto by wdrożyć. Fajna sprawa. Ech... No dobra. Listy.

pocketto@poczta.wp.pl



"GENTLEMEN TALKING"

Witam, witam szanownego Pana Redaktora
Aaa... Witam, witam – toż to Szanowny Pan Czytelnik.

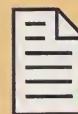
Powodem, dla którego już po raz trzeci piszę maila do Ciebie jest pewna sprawa, która od pewnego czasu nie pozwala mi przejść do porządku dziennego.

Nawet tak?!! No to zamieniamy się w słuch.

Przejdę jednak do konkretów, otóż zachciało mi się kupić Zeldę DX na GB (mam tylko czarną-białą konsolkę, ale wrócić quję GBA). No więc sprawdzam po sklepach, w internecie - nie znalazłem nic. Przejrzałem wcześniejjsze numery NEO+ i znalazłem tam adres pewnego sklepu wysyłkowego o nazwie <XXXX>. A tu zadziwniamy, żeby nie było, że kombinacje jakieś. I dalej...

Mieli tam Zeldę w cenie 95 zł (razem z kosztami wysyłki gdzieś tak 100 zł). Zamówiłem ją sobie i czekałem. Po około dwóch tygodniach wyjeżdżałem z rodziną na zakupy i prawie zderzyłem się z kurierem, który przyniósł mi moją grę. Radość trwała średnio długo, bo, gdy otworzyłem opakowanie, moim oczom ukazało się obdrapane pudełko, w środku nie było żadnej instrukcji, cart był szary (chyba powinien być czarny - taki był przynajmniej na zdjęciu w majowym N+), na górze pisze GAMEBOY (bez Nintendo), a gdy włożyłem grę do konsoli, okazało się, że ktoś już na niej grał. Myśle se, kurde, używany (...) Mimo dziwnego uczucia grałem i przechodziłem grę i muszę przyznać, że nie mam żadnych zastrzeżeń. Kiedy ukazał się czerwony N+, napisałeś o piratach na GB i to mnie zmusiło do napisania tego maila. Pozostaje więc fundamentalne pytanie: czy moja Zelda to pirat? Hehe – na to wygląda. A cena nie dała Ci do myślenia? Cóż – mądry Polak po szkodzi. Osobiście radzi mi Wam dzwonić najpierw i pytać Panów w sklepie (a czasem i Panię) wprost: co mi Państwo sprzedacie? Ostatnio słyszałem niezłą rozmowę: "Tu jest 75 gler na jedynym carcie. Do pirat?" Na co odpowiada sprzedawca: "Nie, to składanka." Hahahah...

PS: Czy w GB Magazynie będą solucje do starszych gier?
AD.1. Owszem – na to się zapowiada. Jeśli gra jest popularna i będziecie składać masowe zamówienia – nie będziemy mieli wyjścia.



KOKSMAN

(...) Mam do Was kilka istotnych, ale też ważnych pytań. No to jedźmy z koksem!!
1. Dlaczego GBM jest taki cienki

(chodzi o liczbę stron:)) Jeśli porównać go do N+ to wypada miennie. Cena prawie taka sama, a liczba stron o ćwiartkę mniejsza, tuż to skandal!)).

Wiemy, wiemy. Ale wywołując skandal trafiamy na pierwsze strony gazet – sam rozumiesz. A tak serio, to niestety wada pierwszego numeru. Nie wiesz jeszcze nic o rynku, dopiero macasz. Jak się utwierdził w przekonaniu, że czytacie nas ostro – będziemy walczyć o cenę.

2. Nie chcę nic mówić, ale wydaje mi się że opis do Pokemona S & G jest ciut ściągnięty z innego magazynu... Ej, ale tylko mi się tak wydaje!!!))

Wydaje Ci się? Hehehe... Słowo honoru, że niczego nie ściągaliśmy. To ta sama gra, podobny pomysł ma opis. Wszystko.

3. Powiększcie dział o emulacji przynajmniej o pół strony.

O! To jest pomysł który przemysłiliśmy!

4. Proponuję aby GBM kosztował tyle co N+ i miał taką samą objętość.
I to też jest pomysł! Jeśli będzie miał tylu czytelników, co N+...

Paweł

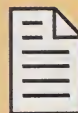
PS. Wiece, że moja rodzina jak się dowiedziała o moim zamiarze kupna GBA zaczęła wyzywać mnie od debilów: Cytuję: "Nie no Paweł jak kupisz tego Gemboja to będziesz dla mnie największym debilem na ziemi!!! 500 złotych..." Fajna rodzinka, no nie? Starszy – nie wiesz co ludzie robią, żeby być największymi debilami i nic. Masz szansę jedną na milion! W potem już z górki: niektóre pisma, telewizja, radio, BigBrother... uuups.

PS.2 Jakś gre sobie kupić na początek: Konami KR, Raymana, czy Tonego???

TONYEGO. Heheheh... Skoro pytasz...

PS.3 Skąd mogę wziąć 80 złocisz... brakuje mi do GBA...))

a) zbieraj butelki b) roznoś ulotki c) umyć ojcu samochód ze cztery razy d) Idź żebrać e) napisz list do Britney Spears. Jak coś z tego zadziała – napisz.



DEBILNA HISTORIA

Moja debilna historia jest taka, że około dwa tygodnie temu wybrałem się do MediaMarkt w poszukiwaniu GBA. No i był... za 500 zł. Ojciec mnie namawiał, żebym wziął (miał to być mój prezent urodzinowy), a ja go odłożyłem na półkę. Za dwa dni miałem jechać do Meksyku i pomyślałem że tam może być taniej. A tam KICHA! Po tygodniu poszukiwań znalazłem GBA za 1600 pesos (to około 800 zł). Następny kosztował 2000... GBA kupiłem dopiero w Berlinie. Pozdrawiam całą redakcję.

Whobert

Dziękujemy za pozdrowienia. Nie wiem skąd pogląd, że czekamy na debilne historie, ale Twoja jest wstrząsająca! A mówią, że kto nie ryzykuje, ten dostaje dwóje. A widzisz?

PS. Błagam, wydrukujcie chociaż moje inicjały (H.N.) bo stracę 30 zł! Moglibyście napisać coś fajnego o Negeo Pocket Color?

Whobert

proszę. Ile nam z tego odpalisz? A co do próby: Neo Geo Pocket Color jest super! Podobalo się?

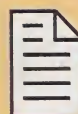


KRÓTKO I NA TEMAT

Fajna macie gazetkę. Czy możecie dawać dużo opisów gier RPG? Przysłałby się opis do Zeldy.

wygaszacz

O, widzicie? Krótko i na temat. Chyba jednak pomyślmy o tej ZELDZIE. A którą byście działki chciały od wujków?



NAWYKI Z ARMII

Czołem Pocketto!
Kłuski pod stołem.

Za jakieś 3-4 miesiące (z czego się bardzo cieszę) sprawię sobie GameBoya'a Color. W związku z tym mam trochę pytań:
A proszę uprzejmie.

1. Co jest lepsze, wygodniejsze i praktyczniejsze: Worm Light czy Lupa z podświetleniem?

Pewnie, że lupa z podświetleniem. Gdyż ma lupę i podświetlenie. A robak tylko świeci.

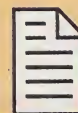
2. Gdybyś miał mi doradzić, to którą grę na początek? Pokemon Gold/Silver, Metal Gear Solid, Alone in the Dark, X-men, Spiderman, Magi-Nation (a może jakieś inne?). Nie mogę się zdecydować.

Ocho – mania doradztwa. Poradzę MAGI-NATION. Kurczę, może by tak jakąś rubrykę doradczą...

3. Czy to prawda, że Power Pak po załadowaniu starcza tylko na godzinę?

Nieee... no coś Ty. Spokojnie na dłużej. Przecież to zwykłe akumulatory! Jeśli nie wierzysz kup akumulatory paluszki i ładowarkę. Na to samo wyjdzie.

rpeg

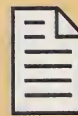


ZŁOTA RYBKA

(...) Napiszcie coś dobrego o serii ZELDA, błagam!

Marian

Twoje życzenie... Zelda to super seria. (hehehe – mądrała ze mnie).



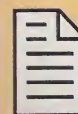
BIG BROTHER: PODEJRZYJ ICH WSZYSTKICH

Oko „Wielkiego Brata” wdarło się nawet do Pokemon Gold.

Krzysiek_ko



Cóż – bez komentarza. To jakś koszmarnie! A kto podgląda Wielkiego Brata?



POECI DO PIÓR

Nareszcie, nareszcie, nareszcie pojawiła się gazeta poświęcona wyłącznie konsoli GameBoy. Hehe – o nas mów, o nas!

Na początku miałam tego dużego, czarnobiałego konia. Później skombinowałam kolora, a teraz nareszcie dosiadłam nowego super odtowotu GameBoy ADVANCE. Było to specjalne zamówienie. Ta wspaniała konsolka przekroczyła próg mojego mieszkania 20 czerwca 2001 r. o godz. 21:31.

No proszę – brunet wieczorową porą.

Nigdy nie zapomnę tej chwili. Jego opływowy kształt zatopił się w moich spragnionych rękach....

Eeee... Nie pomyliłaś przypadkiem czasopism, hehe...

...a na ekraniku rozświetliła się GT Advance. Teraz czekam na Tony Hawka. Ale wymiotło go ze sklepów. Gram w niego na kompie, ale to nie to samo. Mam masę romów do GBC i spory kłopot z przejściem Deja Vu 1&2 więc moglibyście wspomnieć o tej wspaniałej przygodzie. Mam nadzieję, że odniesiecie sukces bo inaczej nie będzie po co zachodzić do kiosku. Aha, a co się stało z Pocketienne?

Paulina

Pocketienne, ulubienica wszystkich dziewcząt (i moja także) aktualnie doprowadza do szalu panie w sekretariacie, gdyż zmienia uczelnie. Obiecała jednak, że jak tylko się z tym upora, wróci na łamy. Damy Wam znać. Wszystkie listy do niej przekazujemy, więc jakby co – piszcie. A co do Pań grających – no proszę jaki wysyp. Co na to panowie?

GAMEBOY MAGAZYN - nr 02 wrzesień/

październik

Wydawca: Independent Press

Redaktor naczelny: Marcin Górecki

Z-ca red. nac.: Miłosz Brzeziński

Oprawa Graficzna: IDGroup

Druk: ELANDERS Polska sp z o. o.

Mazowiecka 2, Płońsk, tel 23 662-31-46

Adres do korespondencji

GameBoy Magazyn, Skrytka Poczтовая 85,

00-963 Warszawa 81

e-mail: pocketto@poczta.wp.pl

shinpikachu@go2.pl

Internet: www.neoplus.com.pl

Zamówienia reklamowe:

gulash@neoplus.com.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie

mogą być w całości lub w fragmentach

kopiuowane i powielane bez zgody wydawcy.

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń

I reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Power Pack

Rewelacyjny zestaw: zasilacz umożliwiający wielogodzinną grę bez baterii i akumulatorów, który zapewnia grę nieograniczoną kablem.

Lupka

Lupa z podświetleniem powiększająca ekran 150%. Wygodna w użyciu, składana.

Worm Light GBA/GBC

Daje słup światła dokładnie tam, gdzie go skierujesz. Rewolucyjny wynalazek polegający na emisji białego słupa światła. Nie wymaga baterii. Wygodna w użyciu – elastyczny kształt sprężyny daje się formować jak plastelina. Idealne do gry w zacienionych miejscach i podczas podróży.

Car Charger GBA/GBC

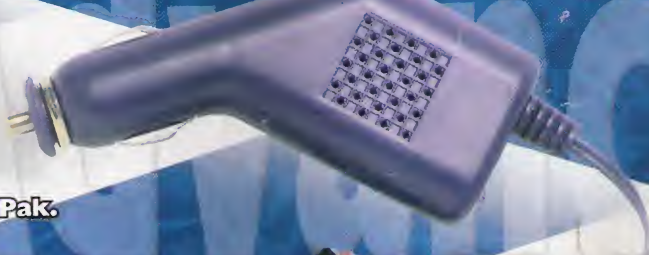
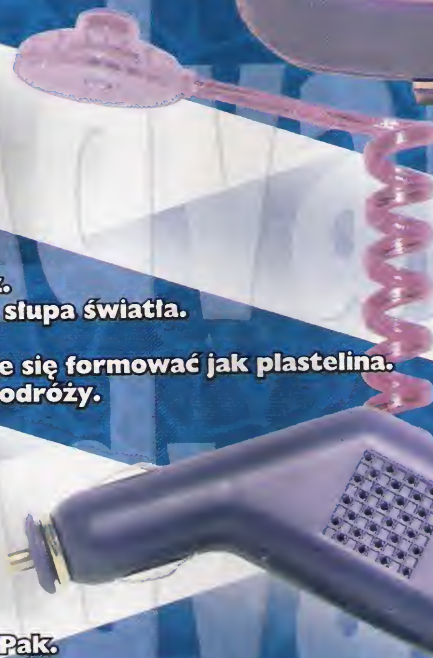
Ładowarka samochodowa podłączana przez Power Pak. Umożliwia granie przez wiele godzin w podróży bez konieczności wymiany baterii.

Link Kabel

Kabelek łączący do 4 konsolek ze sobą. Umożliwia grę w gry multiplayerowe.

Elegancki portfelik na konsolkę GB ADVANCE i kilka gier. Trwały materiał zapewnia bezpieczeństwo twojej konsolki.

Portfelik



Wyłączna dystrybucja
w Polsce produktów



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl

Zapraszamy do współpracy hurtownie
i sklepy z całego kraju.
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
53-031 Wrocław



GAME BOY ADVANCE™

F-Zero: Maximum Velocity.
Race at over 600 km/h.

Moc konsoli telewizyjnej w twoich rękach!

Nintendo®
GAMING 24:7